

LADA RACING CLUB

166
СТР.

СДЕЛАЙ ПОГРОМЧЕ!

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

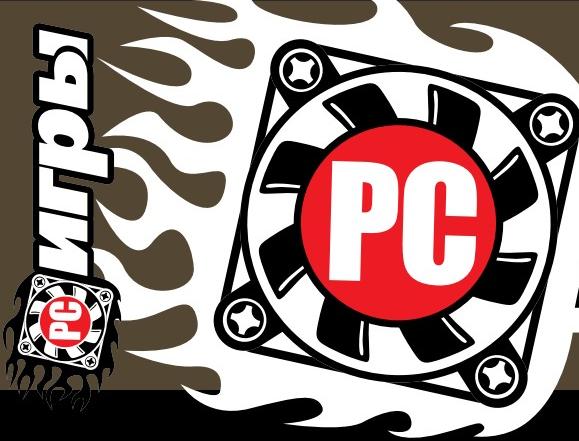
168
СТР.

ОБЫКНОВЕННЫЙ ГЕРОИЗМ

FALLOUT 3

186
СТР.

ИСПОВЕДЬ АВТОРА



ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ИГРЫ

№ 7 (19)

ИЮЛЬ • 2005

ИГРА МЕСЯЦА

IMPERIAL GLORY

ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ 2005 ГОДА?

PREY
УЧИ МОЛИТВЫ!

CIVILIZATION 4
ЗАБУДЬ О ЛИЧНОЙ ЖИЗНИ!

TOMB RAIDER: LEGEND
РАЗРАБОТЧИКИ ПОСЯГНУЛИ НА СВЯТОЕ!

HITMAN: BLOOD MONEY
УБЕЙ ВСЕХ НЕЖНО!

STRONGHOLD 2
ДЖЕК, КОТОРЫЙ ПОСТРОИЛ...

MYST V
ПОСЛЕДНИЙ РЫВОК

BATTLEFIELD 2

DVD

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ВИДЕО

БОЛЕЕ 100 РОЛИКОВ С ЕЗ!
КРИ 2005. ВСЕГО БОЛЕЕ
2,5 ЧАСОВ ИГРОВОГО ВИДЕО!

SPECIAL
ПОКЛОННИКАМ "X-FILES" –
ДЕМО-ВЕРСИЯ "AREA 51"
И АДДОН "AREA 51" К MSFS 2004

АДДОНЫ

БОЛЕЕ 1,5 Gb ДОПОЛНЕНИЙ!
БОЛЕЕ 500 Mb ПАТЧЕЙ!
280 КАРТ K WARCRAFT 3!!!

(game)land



НАЖИЙИ
ПОСТЕР BATTLEFIELD 2 И EX MACHINA

РЕКОМЕНДОВАННАЯ
РОЗНИЧНАЯ ЦЕНА
140
РУБЛЕЙ

подробности – на стр. 2



ВСЕ ИГРЫ
МИРА!!!



Акелла

EARTH 2160



Earth 2160 - продолжение легендарной стратегической серии от Reality Pump. Всего несколько тысяч человек сумели спастись после гибели Земли в 2150-м году. В течение следующего десятилетия люди приспосабливались к жизни на Марсе, который стал их новым домом. В процессе возрождения цивилизации три фракции - Eurasian Dynasty, Lunar Corporation и United Civilized States - нашли почву для новых конфликтов. Но 2160-м году все меняется - в войну вступает раса пришельцев, потревоженных активностью землян. Продолжат ли земные нации вражду или примирятся перед лицом новой опасности - теперь это зависит от тебя.

- 4 кампании за каждую из игровых рас, обладающих уникальными способностями и технологиями
- Более 13 строений и более 13 базовых юнитов для каждой расы
- 4 режима мультиплеера с возможностью сохранения игры
- Совершенный графический движок с поддержкой самых современных визуальных технологий

Полнофункциональный
редактор для создания
модов



И.био

Федеральная служба по надзору
за соблюдением правил
и безопасности в сфере
информационных технологий
и связи

© 2005 "Akella", © 2005 RealityPump
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614





Моя жизнь. Я играю.

www.asus.ru

ASUS W5000A - это стильный, изысканный дизайн для прогрессивных людей, цениющих максимальную функциональность и производительность современных цифровых устройств. Неважно где Вы находитесь, W5000A с встроенной поворотной 1.3-мегапиксельной камерой позволит Вам увидеть то, что Вы захотите. Встроенный микрофон и эксклюзивное ПО LiveFrame, разработанное специально для этого ноутбука, обеспечивают простую запись и воспроизведение фото и видео.

Встроенная веб-камера, поворачивающаяся на 180 градусов

■ Intel® Centrino™ Mobile Technology

- Процессор Intel® Pentium® M 770 • Mobile Intel® 915GM Express Chipset
- Intel® Wireless/PRO Network Connection b/g
- TFT- матрица "стеклянного" типа 12.1 WXGA 1280x768
- Эксклюзивное ПО ASUS LiveFrame для захвата видео
- Bluetooth

Новая мобильная платформа от Intel®



■ Встроенная веб-камера



ASUS
HEART OF TECHNOLOGY

Всемирная гарантия 2 года

Телефон горячей службы технической поддержки : (095) 23-11-999

Москва: Армада-PC (095) 232-30-82, Арtron (095) 789-85-80, Avakom M (095) 784-67-36, Avanta PC (095) 954-54-22, Белый Ветер (095) 730-30-30, ForceComp (095) 775-66-55, ION (095) 729-57-10, NEXUS (095) 928-23-67, НИКС (095) 974-33-33, OLDI (095) 105-07-00, ПИРИТ (095) 974-32-10, Polaris (095) 755-55-57, Портком (095) 101-33-64, Респект (095) 177-40-77, Сетевая Лаборатория (095) 500-03-05, SMS (095) 956-12-25; СтартМастер (095) 967-15-15, ТФК (095) 749-96-32; Умные машины (095) 780-00-41, Ф-Центр (095) 105-64-47, USN (095) 775-82-02; Санкт-Петербург: Display (812) 103-00-18, КЕЙ (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33; СТР Компьютер (812) 542-4551; Барнаул: С-Trade (3852) 38-10-00; Воронеж: PET (0732) 77-93-39; Екатеринбург: Парад (3432) 51-48-22, Стартехнот (3432) 56-85-01; Краснодар: Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066; Новосибирск: НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333; Ростов на Дону: Центр-Дон (8632) 698-668; Самара: Прагма (8462) 701-701; Томск: Интант (3822) 41-55-32; Тюмень: AD Systems (3452) 22-35-33; Челябинск: Японская электроника (3512) 63-74-34; Хабаровск: Ануkey (4212) 328-155



ПАМЯТИ РАБОВ ШТАТА АЛАБАМА

Что такое лето? Лето – это солнце, море, мороженое, пирожные, вечно-теплое пиво и кола в ларьках и магазинах, а

также прочие приятные неожиданности. А для нас лето – еще и очень странная пора, когда в Америке проходит очередная выставка E3, а приличных игр на свет божий практически не выходит.

И вот, пока мои горячо любимые коллеги во главе с нашим самым главным редактором прохлаждались на вольных просторах Соединенных Штатов Северной Америки, жалкие остатки дорогой редакции кропотливо трудились под лучами палящего солнца, чтобы ты, дорогой читатель, вовремя получил очередной номер твоего самого любимого журнала. Ведь надо же кому-то работать, пока некоторые валяют дурака, делая вид, что пишут репортажи со всяких выставок и конференций, верно?

В общем, несмотря на то, что половина личного состава редакции откровенно халювила, номер получился как всегда интересный и познавательный – поскорее переворачивай страницу и начинай изучать оглавление. Очередная mega-cover-story, подробный рассказ о E3 (точнее, первая его часть), полная обойма превью и ревью (и это несмотря на то, что лето в полном разгаре и игроиздатели тоже катаются по выставкам и вовсю ленятся) – все к твоим услугам. Кстати, обрати внимание на статью о рекламе и product placement в компьютерных играх, которая совсем недавно была опубликована в культовом британском изда-

нии GAMES™, а теперь появилась на страницах самого правильного журнала в России. Да-да, мы начинаем плотно сотрудничать с нашими западными коллегами, которым всегда есть о чем рассказать своей аудитории, – а теперь и тебе тоже. А это значит, что наш журнал станет еще интереснее, разнообразнее и информативнее.

P.S. А венцом подрывной работы Димы Голубничего в стенах редакции была демонстрация свежепривезенной Sony PSP – практически карманного варианта PlayStation 2. Теперь я знаю, что когда мне все надоест, я куплю ее, маленький ящичек фильмов и игр, и уйду в монастырь, отдыхать от мирской суеты и бренности всего сущего.

Илья Зибирев, пока еще живой редактор

Помни! Рекомендованная розничная цена на наш журнал – 140 рублей!
Не поддерживай недобросовестных продавцов, покупай журнал там, где он продается по рекомендованной цене!

**БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН
ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ**
8-800-200-3-999

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ www.gameland.ru. НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал – звони! Мы поможем тебе подпписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

10 АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
СМУЛЬТИМЕДИА

По вопросам покупки и получения
и размещения рекламы
в статье в Ассоциации магазинов
мультимедиа и франшиз «10 СМ»
г. Москва, Шелковичная, 22,
телеф. +7(950) 527-49-87,
факс +7(950) 581-54-87
e-mail 10sm@mail.ru

ВИВИСЕКТОР



“Безбашенный шутер,
приправленный тактическими
и ролевыми элементами,
украшенный отличной графикой
и беспрецедентной озвучкой”.

Страна Игр, 07/2005.



© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены. © Action Forma. Все права защищены.

► РЕЦЕНЗИИ



с. 98

**IMPERIAL GLORY – НОВЫЙ
ROME: TOTAL WAR ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ COMMANDOS**



с. 104

**PSYCHONAUTS – АБСОЛЮТНО ЧУМОВЕЙШИЙ
ПЛАТФОРМЕР. ДА-ДА, ПЛАТФОРМЕР!**



с. 52

**► ОБРАТИ
ВНИМАНИЕ!
CIVILIZATION IV –
УНИЧТОЖАЮЩАЯ
СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ.**



с. 86

**► ПОД ПРИЦЕЛОМ
«ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ».
ЧТО ЛЕЖИТ МЕЖДУ
KREED И CALL OF
DUTY?**



с. 90

**► РАЗГОВОР
ПО ДУШАМ
ДЖОШУА СОЙЕР: У
ИСТОКОВ FALLOUT 3
И BALDUR'S GATE 3**

**► ИЗ ПЕРВЫХ УСТ
«БЛИЦКРИГ 2» – ЧТО
НОВОГО ГОТОВИТ
НИВАЛОВСКАЯ
СТАВКА?**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Акелла	2 обложка	PlayMobile	149
Технотрейд	3 обложка	Турнир 10 городов	171
BENQ	4 обложка	E-shop1	181, 183
ASUS	1	наше радио	191
1С	3, 11, 13, 15, 17, 39, 41, 43, 59, 81, 95 147	Mountain Bike	193
Акелла	29, 31, 33, 35, 37	Мотор-шоу	203
FoxConn	49	онборт	206
Руссобит-М	75, 101, 121	Total DVD	207
Бука	79, 103, 117	DVD - эксперт	211
		Cybersport	213
		журнал СИ	214
		Хакер	221



**COVER
STORY** 6 стр.

ТЕМА НОМЕРА

- 6** Заветам Team Fortress верны!
- 8** Battlefield 2
- 16** Сражение длинно в 60 лет
- 18** Моды к играм серии Battlefield

ТЕМА НОМЕРА 2

- 20** E3'2005: Репортаж с самого яркого игрового события 2005 года

НОВОСТИ

- 28** События индустрии
- 36** Российские новости
- 44** Новости киберспорта
- 46** Релизы и бестселлеры

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

- 52** Civilization IV
- 54** Hitman: Blood Money
- 56** Lara Croft Tomb Raider: Legend
- 58** Serious Sam II
- 60** Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
- 62** Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
- 64** TimeShift
- 66** Myst 5: End of Ages
- 68** Earth 2160
- 70** X3: Reunion
- 72** Neuro
- 76** Восхождение на трон
- 80** Prey
- 82** GT Legends
- 84** Hellgate: London

ПОД ПРИЦЕЛОМ!

- 86** Восточный Фронт

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

- 90** Блицкриг 2

РЕЦЕНЗИИ

- 98** Imperial Glory
- 104** Psychonauts
- 108** Lock On: Горячие Скалы
- 110** Stronghold 2
- 114** Pariah
- 118** Delta Force: Xtreme
- 122** Guild Wars
- 126** Красная Акула 2
- 130** Close Combat: First to Fight
- 132** Nascar SimRacing
- 136** Empire Earth 2
- 138** Creature Conflict
- 140** Ski Racing 2005
- 142** X-Plane 8
- 144** Psychotoxic: Gateway to Hell

ВИТРИНА

- 150** Спецтема
- Большая распродажа. Кому нужна реклама в играх

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН

- 156** Онлайновые новости
- 158** Обзор сайтов
- 160** Флэш-рояль
- 162** World of Warcraft. Начало всех начал

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

- 166** Lada Racing Club
- 168** Heroes of Might and Magic V
- 172** Блицкриг 2

ЖЕЛЕЗО

- 174** Железные новости
- 176** Тестирование материнских плат под Socket 939
- 180** Ноутбук iRU Brava 7154W Multi
- 182** Технология. 64 бита на твоем столе
- 184** How-To. Как записать DVD без ошибок?

РАЗГОВОР ПО ДУШАМ

- 186** Джошуа Сойер: «Между игром и драконом»

HELP.TXT

- 192** Коды
- 194** Easter Eggs. Секреты игр
- 195** Советы. Stronghold 2

PETRO

- 196** Resident Evil. Зомби тоже хочет есть
- 199** Дайджест
- 200** Синдзи Миками. История человека, возненавидевшего Disney
- 202** Ретро-новости

О НАБОЛЕВШЕМ

- 204** Письма

КОНКУРСЫ

- 210** Конкурс "BORN TO KILL"
- 212** Конкурс «Твой игровой компьютер»
- 214** Итоги конкурса «Колумбийские будни»
- 215** Конкурс «Я читаю РС ИГРЫ»

SOFTБЛОК

- 216** Софт на дисках
- 217** Обзор shareware-программ
- 218** Тема. Программы особого назначения
- 222** Содержание дисков журнала

- 240** АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА



ЕЗ ЭКСПО 2005
ПОДРОБНЫЙ РЕПОРТАЖ О САМОМ
ЯРКОМ ИГРОВОМ ШОУ ЭТОГО ГОДА
ЧИТАЙ НА СТР. 20

БОЛЬШАЯ РАСПРОДАЖА
О ТОМ, КОМУ НУЖНА РЕКЛАМА В
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ, И КТО
ЗАНИМАЕТСЯ ЕЕ ПРОДАЖЕЙ ЧИТАЙ
НА СТР. 150

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ



ИГРЫ В НОМЕРЕ

Battlefield 2	8	Neuro	72
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	62	Pariah	114
Civilization IV	52	Playboy: The Mansion	151
Close Combat: First to Fight	130	Prey	80
Creature Conflict	138	Psychonauts	104
Delta Force: Xtreme	118	Psychotoxic: Gateway to Hell	144
Earth 2160	68	Resident Evil	198
Empire Earth 2	136, 152	Serious Sam II	58
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	60	Ski Racing 2005	140
GT Legends	82	Stronghold 2	110, 195
Guild Wars	122	SWAT 4	150
Hellgate: London	84	TimeShift	64
Heroes of Might and Magic V	168	Warhammer 40K: Dawn of War	152
Hitman: Blood Money	54	World of Warcraft	162
Homeworld: Cataclysm	152	X3: Reunion	70
Imperial Glory	98	X-Plane 8	142
Lada Racing Club	166	Блицкриг 2	90, 172
Lara Croft: Tomb Raider: Legend	56	Возмездие: Миротворцы	153
Lock On: Горячие Скалы	108	Восточный Фронт	86
Myst 5: End of Ages	66	Восхождение на трон	76
Nascar SimRacing	132	Красная Акула 2	126

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Хочешь принимать участие в подготовке каждого номера журнала!?
Становись участником нашей тест-группы! Пришли письмо по адресу
yashina@gameland.ru, где сообщи свои Ф.И.О., возраст, точный почтовый адрес и e-mail. В теме письма укажи: "Тест-группа журнала «PC Игры»". После каждого номера тебе по электронной почте будет отправляться анкета, заполни ее и отправляй нам. Самые активные получат памятные подарки от редакции!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати,
телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488
от 22.09.2003

Выходит 1 раз в месяц.

№07(19), ИЮЛЬ 2005

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Дмитрий Голубничий gerokunst@pc-games.ru

главный редактор

арт-директор

Евгений Малеев maleev@gameland.ru

зам. главного редактора

Инна Недосекина nedosekina@pc-games.ru

дизайн и верстка

Даниил Леви daniil@gameland.ru

редактор

Иван Гусев ivan@gameland.ru

редактор раздела «Новости»

Илья Збириев izvai@gameland.ru

редактор

Лиза Снежная lisasnezhnaya@gameland.ru

лит.редактор/корректор

Ярослав Зверев zverev@gameland.ru

лит.редактор/корректор

Максим Баканович baxx@gameland.ru

Начальник PR-отдела

Мельниченко Ксения ks@gameland.ru

PR-менеджер

DVD/CD

Александр Фролов disk@gameland.ru

редактор

Семен Чирков semchirko@gameland.ru

редактор

Юрий Пашолок pasholok@gameland.ru

редактор

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Рубен Кочарян test_lab@gameland.ru

руководитель

Федор Добрянский dr.cod@gameland.ru

главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «PC Игры»

E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru

руководитель отдела

Константин Говорун wren@gameland.ru

редактор

Иван Солякин ivan@gameland.ru

WEB-мастер

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru

директор по рекламе

Ольга Басова olga@gameland.ru

руководитель отдела рекламы

цифровой и игровой группы

Сергей Нагаев nagaev@gameland.ru

менеджер

Максим Соболев sobolev@gameland.ru

менеджер

Ольга Емельянова olgaemeli@gameland.ru

менеджер

Марья Алексеева maria_alexeeva@gameland.ru

трафик-менеджер

Евгения Горячева goryacheva@gameland.ru

менеджер

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru

руководитель отдела

Андрей Степанов andrey@gameland.ru

оптовое распространение

Алексей Попов popov@gameland.ru

подписка

Яна Агарунова yana@gameland.ru

PR-менеджер

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

учредитель и издатель

Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru

директор

Борис Скворцов boris@gameland.ru

финансовый директор

Юрий Поморцев yuri@gameland.ru

издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru

director

Yuri Pomortsev yuri@gameland.ru

publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.

<http://www.aha.ru>; Тел.: (095)250-4629

Типография

OY «ScanWeb», Korjalaankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 65 400 экземпляров

Материал «Большая распродажа» (стр. 150) синдицирован из журнала Games TM. (c) Highbury Entertainment, 2004. Paragon House, St. Peter Road, Bournemouth BH1 2JS, UK. Тел.: +44 1202 2000 205.

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несет рекламирующие материалы. Редакция не редактирует и не корректирует.

Редакция ходит откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не ценируются и не возвращаются.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «PC Игры» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.



ФЕНОМЕН

Серия *Battlefield* – настоящий феномен. Нам, ни много, ни мало, позволили участвовать в настоящих крупномасштабных сражениях, в толку которых бросается и пехота, и тяжелая техника, и авиация. Причем за каждым самолетом, сбросившим бомбу на твой танк, за каждым эсминцем, ведущим обстрел из главного калибра твоих береговых укреплений, стоял такой же игрок, как и ты. Право же, крупномасштабная война – это занятие, будто специально созданное для многопользовательского режима!

Заслуга разработчиков серии, **DICE**, не просто в своевременном подхвате витавших в воздухе идей. Они смогли собрать их в одно целое, отлично сбалансировать и преподнести игрокам в отполированном виде. Им оказалось под силу объединить в своей игре черты *Team Fortress*, аркадного симулятора танка, самолета и артиллерийской установки и придать всему этому коктейлю привкус Второй мировой. Вместо того чтобы остановиться на достигнутом, они доводили до совершенства баланс и работали над продолжениями. Нет, все-таки *Battlefield* вполне можно

назвать культовой игрой. Сервера всех проектов этой серии никогда не пустуют, фанаты выпускают одну модификацию за другой, а пресса не устает восхищаться тем, что сделали разработчики из DICE.

НА ЗАРЕ

Конечно, *Battlefield* не претендует на звание абсолютного новшества. В этой игре четко прослеживаются идеи *Team Fortress* и *Tribes*. От них к нам пришли концепция классового общества и бескрайние открытые пространства вместе со средствами передвижения. Но ведь надо было еще взять все эти идеи

BATTLEFIELD

и сделать из них настоящую игру, в которой одинаково весело бегать пешком, летать на бомбардировщике или давить врага гусеницами танка. Игру, отлично использующую сеттинг Второй мировой. Игру, которая навсегда осталась бы в памяти миллионов игроков.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Само собой, просто так игровая индустрия мимо подобного успеха пройти не могла. Последствия бомбы, которая называется *Battlefield*, до сих пор видны в почти что каждом выходящем ныне многопользовательском проек-

те. И главное из них – это повальное заболевание средствами передвижения. Практически любой появляющийся сейчас многопользовательский шутер считает своим долгом дать игрокам покататься на боевой технике. Причем не только наземной – все прекрасно помнят насколько весело летать в *Battlefield 1942* над картой и забрасывать копошащуюся внизу несчастную пехоту бомбами.

Unreal Tournament 2004, Enemy Territory: Quake Wars, Pariah – все эти игры на примере *Battlefield* поняли, что мы любим кататься на боевых машинах, сминая колесами

врага и превращая в металлом его собственную бронетехнику.

НЕ ТОЧКА

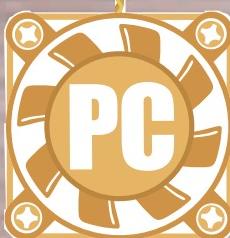
И никто не собирается ставить точку в истории сериала. Бой продолжается, еще не все военные конфликты обыграны, еще осталось место для развития игрового процесса, еще есть несметная толпа фанатов, неустанно орущих: «Мы хотим большего!!!». И разработчики дали нам больше. Переверни страницу, и ты узнаешь, почему ближайшую пару лет своей жизни ты проведешь с автоматом в руках и ракетницей за плечами.

Наконец-то к нам пришла она. Ворвась с грохотом рвущихся бомб, со стрекотом мощных пулеметов, с криками раненых и шумом гусениц, вминающих в землю попавших под них солдат. Влетела, совершенно не заботясь о наших планах на лето, не считаясь с затратами на апгрейд любимых машин и не задумываясь о том, что людям необходимо прерываться на еду и сон.

текст: Иван "Tordosss" Закалинский
<input type="checkbox"/> ЖАНР ИГРЫ First Person Multiplayer Action
<input type="checkbox"/> ИЗДАТЕЛЬ Electronic Arts
<input type="checkbox"/> ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
<input type="checkbox"/> РАЗРАБОТЧИК Digital Illusions CE
<input type="checkbox"/> КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ До 64-х
<input type="checkbox"/> ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.battlefield2.com

BATTLEFIELD

ЗОЛОТОЙ
КУЛЕР



ИДЕАЛЬНАЯ
ВОЙНА



■ Странно, но снайперское ружье наконец-то стало удобным оружием!



ПОДХОДЯЩИЙ РАЗМЕРЧИК!

Отличная идея разработчиков: создать масштабируемые карты. На сервере мало игроков? Никто не заставит их бегать по огромной территории, в попытках разыскать друг друга. Карта просто уменьшается, обеспечивая оптимальный размер доступной территории. Всего существует три варианта каждой карты, которые можно выбрать в зависимости от количества игроков. Скучно не будет! Кроме того, на картах появилось достаточно большое количество стратегических объектов, которые можно разрушить. К ним относятся, к примеру, мосты. Взорвав их, ты значительно затруднишь работу нападающей команды. Кроме того, разрушению подлежат специальные здания, с помощью которых работает командир. Уничтожь одно из них – и

вражеский командующий не сможет вызывать авиаудары, сканировать поле боя или обеспечивать свои войска припасами.

А иначе и быть не могло. Потому что **Battlefield 2** – это другой мир. Мир, из которого очень непросто выбраться. Это игра, которая не даст тебе ни минуты покоя. Это весь кайф, который нам обеспечила **Battlefield 1942**, только помноженный на два. Большое поле боя снова с нами. Еще больше, еще красивее, еще интереснее. Лучший подарок в период летнего застоя в игровой индустрии.

ТАКОЕ ВОЗМОЖНО?

Глядя на скриншоты из игры, я очень сомневался, что такая картинка в проекте, подобном Battlefield, вообще возможна. Настолько детализированные модели и такое количество по-

лиголов в кадре совершенно не уживаются у меня в голове со здоровенными уровнями, на которых по традиции разворачивается кровавая битва сериала. Как показала практика – совершенно напрасно. Разработчики создали действительно великолепный движок, способный выдавать потрясающие красоты, баловать нас огромными открытыми пространствами и горизонтом, который не скрывается в стыдливом туманчике. И при этом игра умудряется не вводить в ступор современный компьютер средней руки (хотя настройки графики, конечно, придется покрутить).

Посмотри на скриншоты: в

движении все это выглядит еще более волшебно. На ближневосточных уровнях царит жуткая пыльща, а песок едва не скрипит на зубах. На просторах Азии глаз отдыхает на зеленых холмах и живописных равнинах, по которым так занятно бегают солдатики, проезжа-



■ Целиться из такого положения гораздо удобнее.



■ Экран реславна остался практически без изменений.



ПОСТРОЙ СВОЮ КАРЬЕРУ

Еще одним интересным нововведением стала система рейтинга игроков. Теперь она не просто ведет счет нашим фрагам. В зависимости от стиля игры она награждает тебя медалями за меткость, за умелое управление самолетами или, например, за грамотную командную игру. Время от времени ты будешь зарабатывать себе настоящие воинские звания, которые позволят не только становиться командующим в игре, но и получать дополнительные виды оружия (которые,

впрочем, никак не нарушают баланс). Следи за своей статистикой: все твои плюсы и минусы в любое время может увидеть любой игрок.



■ Взлетай скорее, я еще должен отомстить тому танкисту!



ют танки и летают снаряды, выворачивающие из земли комья грязи. Прошу прощения, увлекся. Само собой, к игре грамотно прикручена правильная физика, которая добавляет веселья всем участникам битвы: право же, очень интересно наблюдать за полетом подорвавшегося на твоем снаряде врага. И не забудь про реалистичную обработку поверхностей: укрыться от пули за картонной коробкой больше не получится. Да и рикошеты от выстрелов тоже могут испортить прогулку, так что выбирай свою позицию осторожнее.

ГЛОБАЛЬНАЯ ПОЛИТИКА

Воевать же нам предстоит за одну из трех враждующих сторон: США, Ближневосточную Коалицию или Народную Армию Китая. Действие разворачивается как на занесенных песком просторах арабских стран, так и на поросших бурьяном территориях Китая. Само собой, никаких конкретных географических названий разработчики не упоминают, да этого здесь и не нужно. Забудь про политику. Не так важно, кто здесь плохой, а кто хороший: эта игра посвящена только бою. Война ради войны, бесконечное сражение ради чувства победы, сражение, где виртуальная кровь проливается на безымянную землю несущими героями.

ВСЕ УШЛИ НА ФРОНТ

Ну, наконец-то, я добрался до геймплея. Волноваться не стоило – разработчики знают свое дело. Они смогли сделать игру, объединившую в себе невероятный дух и атмосферу Battlefield 1942 и действительно оригинальные нововведения, дополняющие и без того отличный игровой процесс. Мы все такжествуем в крупномасштабных сражениях с активным применением боевой техники. Мы все также вольны выбирать класс виртуального протеже, предопределяя тем самым наши возможности и обязанности. И все те же контрольные точки разбросаны по картам – чем больше их захватишь и чем дольше будешь удерживать,



■ А-а-ай, это же мой вертолет!!!



■ Странно, но я не вижу очередей за истребителями!



тем ближе твоя команда к победе. Но, боже мой, сколько всего нового и вкусного добавили в игру эти ребята из DICE!

КЛАССОВОЕ ОБЩЕСТВО

Прежде всего, разработчики пересмотрели систему классов. Нет, то есть у нас все еще есть штурмовик, солдат противотанковых войск, медик, инженер и снайпер. Однако теперь к этому набору добавляется класс поддержки и представитель спецподразделений. Класс поддержки выполняет функции мобильного ящика с патронами (да, больше стационарных коробок с боеприпасами в игре нет), а диверсант носит в рюкзаке несколько килограмм пластида, которым так удобно портить врагу жизнь!

Кроме того, изменениякоснулись и старых классов. Солдат противотанковых войск наконец-то стал более сбалансирован. Это уже не человек с пистолетом из *Battlefield 1942*, но еще не монстр с пулеметом из *Battlefield: Vietnam*. Вместо этих двух крайностей нам вручили автомат, с помощью которого можно вполне успешно воевать с живой силой противника. А ракетница теперь, между прочим, обладает функцией автодоводки ракет в полете. Освоить это не очень просто, зато эффективность такого противотанкового средства оставляет крайне положительное впечатление.

Или взять, например, медика. Теперь этот парень умеет поднимать из мертвых своих однополчан (совсем как в *Return to Castle Wolfenstein*). Кроме того, электрический кардиоразрядник, которым он это делает, представляет собой грозное оружие, быстро отправляющее любого врага к праотцам. Ну и не забываем про раздачу аптечек – стационарных медицинских пунктов как в прошлых играх здесь больше нет.

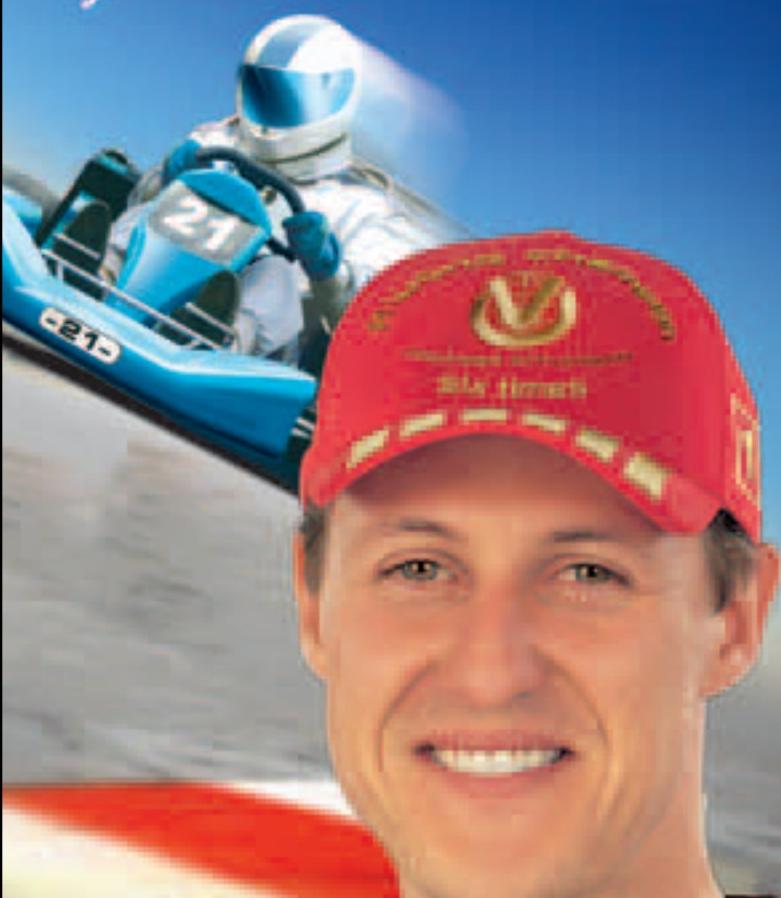
Между прочим, ценность медиков и инженеров в игре стала выше за счет еще одной маленькой детали: транспортное средство, в котором сидит представитель этих классов поддержки, превращается в мобильный пункт лечения/ремонта. Доста-

■ За рулем этой штуки можно не бояться пехоты, а вот танков лучше поберечься.



МИРОВОЕ ТУРНЕ

M. Schumacher



© 2004 10acei studios AG. Michael Schumacher Collection издается по лицензии MSM.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

1С мультимедиа является подразделением в группе «1С». Эта коллекция содержит материалы, защищенные авторским правом © 1С © 2005 MSM. Издательство: ООО «Издательство 1С». Учредитель: ЗАО «1С». Издательство: ООО «Издательство 1С». Издательство: ООО «Издательство 1С».

ЭВУКОВОЕ ВЕЛИКОЛЕПИЕ

Если игра хороша, то она хороша во всем: от общего уровня исполнения не отстает и звук. Из стрелкового оружия хочется стрелять просто ради того, чтобы услышать чертоски приятные звуки выстрелов. Здешняя техника рычит, стрекочет и поскрипывает очень притягательно, а взрывы так и побуждают тебя заложить С4 под брюхо танка еще разок. Просто чудо!



■ Когда рядом плечо напарника, жить становится гораздо легче.



точно встать рядом с машиной, в которой сидит один из этих полезных то-варищей, и твоя полоска здоровья начнет увеличиваться, а уровень повреждений танка – уменьшаться. Представляешь себе простор тактической мысли, который обеспечивает эта скромная деталь?

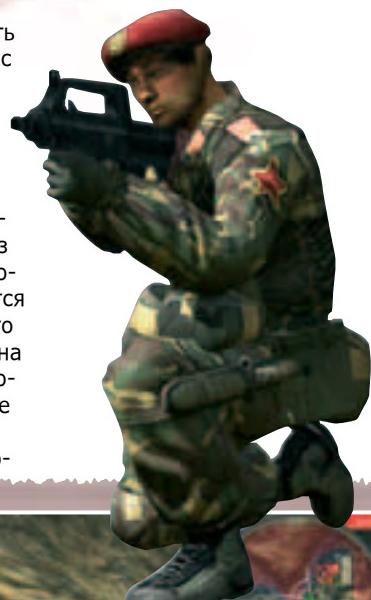
КОМАНДНЫЕ НУЖДЫ...

Само собой, разработчики не забыли про поощрение хорошо слаженной командной игры. Прежде всего, они ввели систему начисления фрагов за оказание поддержки однополчанам. Поднял своего собрата по оружию из мертвых? Получи дополнительный фраг. Починил разрушенный противником мост (да, теперь

часть мостов на уровне можно подрывать)? Тоже не останешься без бонуса. Так что отныне ты можешь зарабатывать очки рейтинга вообще никого не убивая. Далее сотрудники DICE решили ввести полноценную иерархию среди игроков. Выглядит она просто: командующий – командир отделения – рядовой солдат. На должность командующего себя может выдвинуть любой игрок, в итоге же на этот пост назначается тот, кто находится выше по лестнице рангов (см. врезку). Все спорные вопросы решаются общим голосованием. Свои кандидатуры выдвинули игроки с одинаковым рангом? Голосуем за того, кто больше нравится. Родной команда-

ющий в очередной раз допустил грубую ошибку? Набери достаточно голосов – и он освободит этот пост. Ну а уж если тебя выбрали на почетную должность командующего, принимай на себя обязанности. Тебе предстоит координировать действия своей команды с помощью специальной карты, которую можно вызвать в любой момент игры. На этой карте командующий отдает приказы своим подчиненным и использует одну из четырех специальных способностей. К ним относится запуск разведывательного зонда, который покажет на некоторое время всей твоей команде расположение вражеских солдат на небольшой территории; гло-

бальное сканирование карты, с помощью которого можно увидеть положение ВСЕХ юнитов противника (правда, информация о них будет доступна одному лишь командующему);

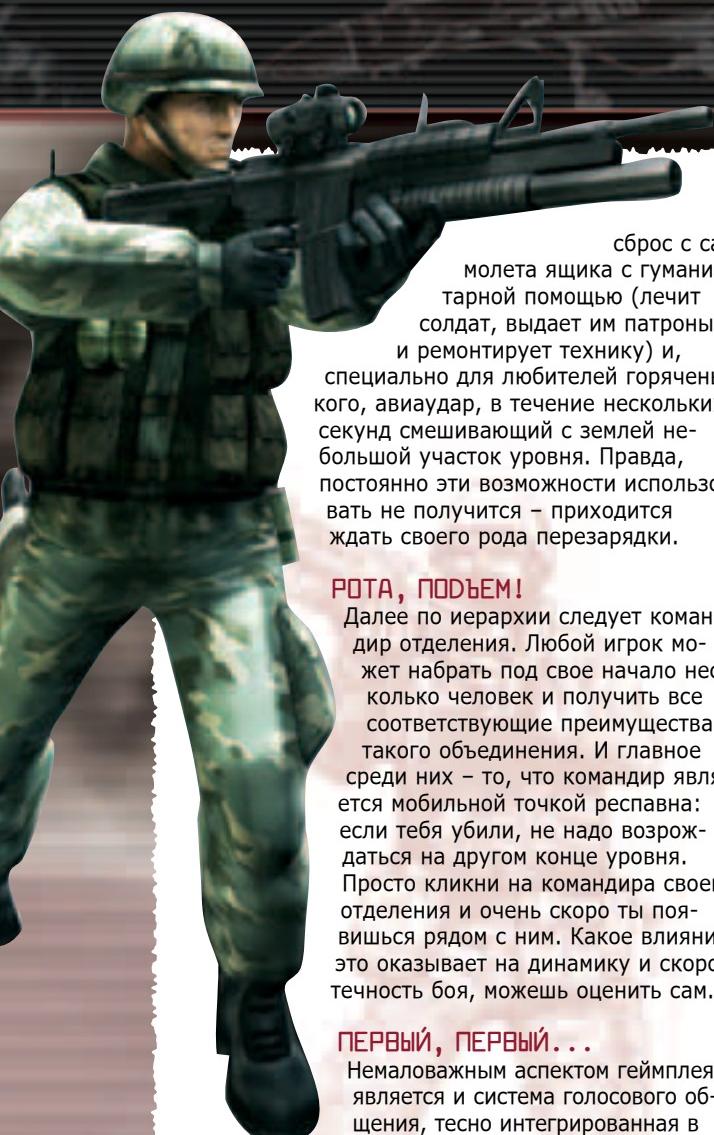


■ Командир сбросил нам ящик с гуманитарной помощью. Теперь главное, чтобы его не захватили враги.



■ Камуфляж снайпера в зеленой траве смотрится не очень.





сброс с самолета ящика с гуманитарной помощью (лечит солдат, выдает им патроны и ремонтирует технику) и, специально для любителей горяченького, авиаудар, в течение нескольких секунд смешивающий с землей небольшой участок уровня. Правда, постоянно эти возможности использовать не получится – приходится ждать своего рода перезарядки.

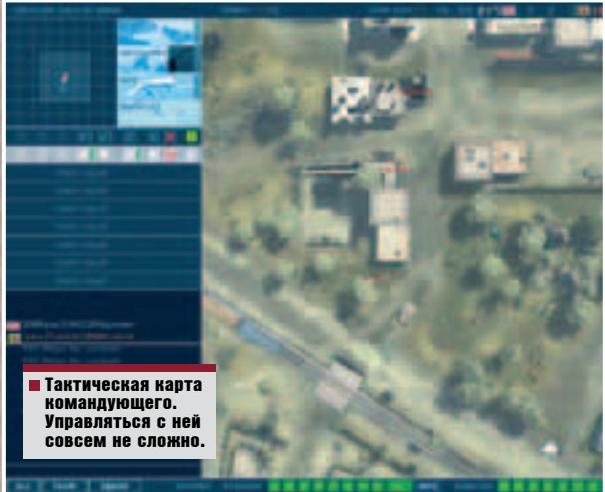
РПТА. ПОДІЄМ!

Далее по иерархии следует командир отделения. Любой игрок может набрать под свое начало несколько человек и получить все соответствующие преимущества такого объединения. И главное среди них – то, что командир является мобильной точкой расправы: если тебя убили, не надо возрождаться на другом конце уровня. Просто кликни на командира своего отделения и очень скоро ты появишься рядом с ним. Какое влияние это оказывает на динамику и скорость боя, можешь оценить сам.

ПЕРВЫЙ, ПЕРВЫЙ...

Немаловажным аспектом геймплея является и система голосового общения, тесно интегрированная в игру. Командующий может отдавать голосовые приказы только командирам отделений – прямой связи с рядовыми у него нет. А вот командиры уже сами решают, как распорядиться полученными сведениями и что сказать подчиненным. И еще деталь: рядовые могут общаться голосом только внутри своего отделения. Так что никаких посторонних криков от бешеных одиночек, играющих здесь в *Quake*, быть не должно.

Не забыта и система внутриигровых приказов, заранее написанных и озвученных разработчиками. Теперь она стала еще удобнее – сообщить соратникам по оружию о выезжающем на наши позиции вражеском танке теперь можно в считанные секунды. Систему встроенных команд надо попробовать



■ Тактическая карта командующего. Управляясь с ней совсем не сложно.

НИКАКОГО ПРЕИМУЩЕСТВА

Конечно, пока что рано говорить о балансе: игра только начала свое победоносное шествие, и еще многим особенностям здешнего геймплея предстоит вылезти наружу, но пока что равновесие сил выглядит должным образом. Ни одна из сторон не обладает явным преимуществом, ни один из классов не может претендовать на всесильность. Не зря разработчики отложили срок выпуска проекта: это время они с толком потратили на до-



ведение баланса до ума. За кого бы ты ни играл, тебе все равно будет интересно. Знаменитый принцип «камень-ножницы-бумага» здесь также остается в силе.



самому: со слов понять все ее преимущества трудно.

ТЯЖЕЛАЯ ТЕХНИКА

Само собой, игра отличается большим количеством доступной боевой техники. Танки, самолеты, вертолеты, корабли – здесь есть все. И управлять этим великолепием очень просто. Вернее, просто освоить управление – а вот совершенствоваться в нем можно практически бесконечно.

Само собой, изменения коснулись не только количества и видов техники. К примеру, танки теперь – очень быстрое средство передвижения. Это больше не неклюющие монстры из

Battlefield 1942: они достаточно успешно уворачиваются от летящих в них ракет и преодолевают огромные открытые пространства за короткое время. Кстати, спасибо разработчикам за то, что многотонная масса железа наконец-то перестала получать огромные повреждения от попадания в какую-нибудь канаву.

Самолеты тоже стали интереснее. А чего ты хотел, это все-таки эпоха реактивных двигателей и самонаводящихся ракет! Скорости значительно увеличились. От ракет теперь можно спасаться специальными отвлекающими средствами, да и сами глупые ракеты с тепловым наведением могут в ка-

честве цели выбрать не горячее тело вражеского истребителя, а трубы близкого завода! Уже сейчас пилоты-оторвцы стараются уйти от ракет противника среди самых разных источников тепла. Сколько их таким образом побилось о здания – не сосчитать.

Кстати, очень приятное нововведение: система оповещения об угрозе. Представляет собой специальный датчик, который орет благим матом, когда на твою технику навелась вражеская ракета. Забавно смотрится со стороны: водитель начинает бешено вращать башней и ездить из стороны в сторону, стараясь убраться с пути полета реактивного снаряда.

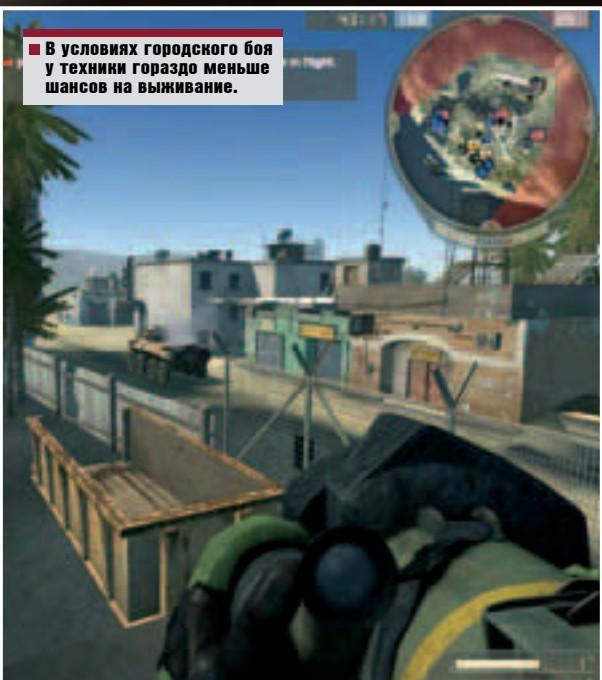


■ Это я стреляю по своему – к врагу так близко не подберешься.



■ Как же все-таки приятно держать оборону моста на танке.





ВЖИВУЮ

А теперь, собственно, о том, как это все выглядит в игре. Сразу оговорюсь: стандартная проблема разложенных общественных серверов сохраняется. Если люди пришли на сервер пострелять фрагов и поиграть в **Counter-Strike**, про большую часть тимплейных нововведений можно забыть. Гарантированы все те же очереди за воздушными средствами передвижения и все те же снайперы, прибывающие себя гвоздями к одному месту на карте и не вылезающие оттуда всю игру. Однако если на сервере собираются более-менее толковые люди, все преображается. Противник становится хитрой и умной bestiey, которая никак не хочет прогибаться под нашим бравым налетом. Ты действительно чувствуешь себя частью армии.

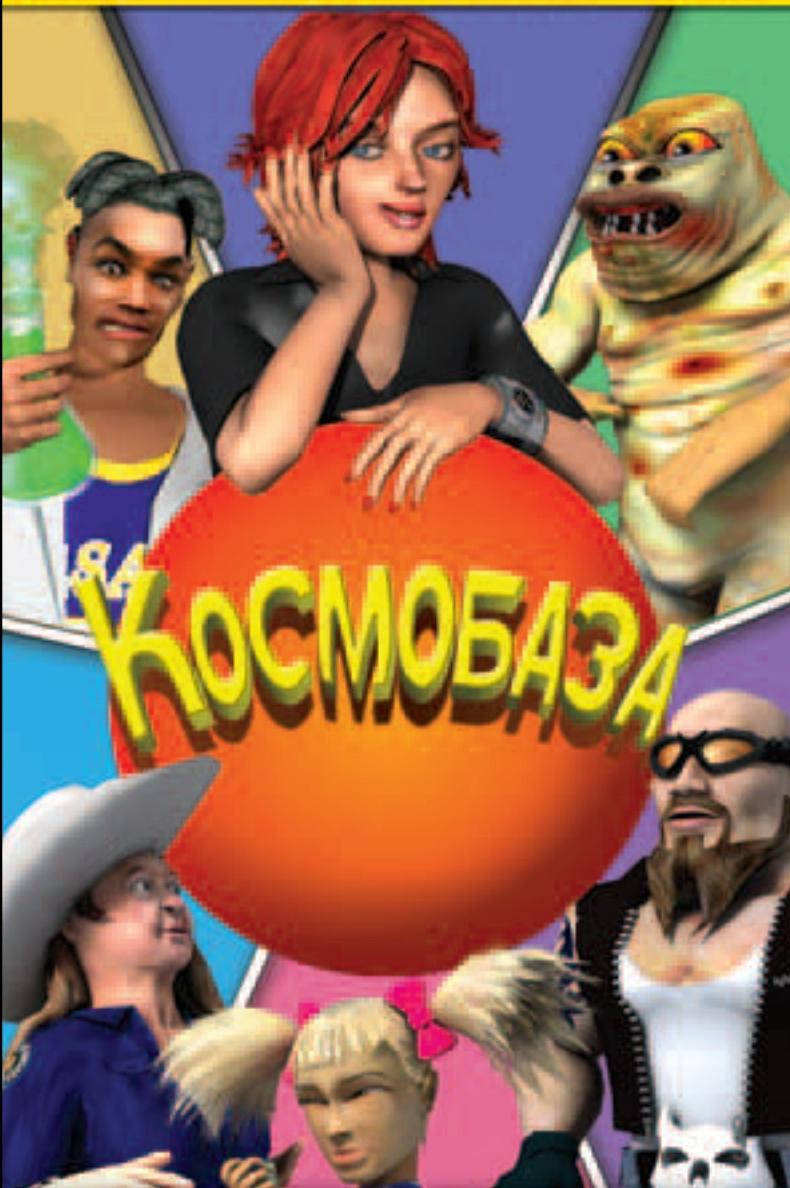
Именно тогда начинается настоящий бой. Фирменный **Battlefield**, из которого совершенно не хочется возвращаться в реальный мир. Бесконечно разнообразный экшен, тактические возможности, от реализации которых ты будешь в восторге и неописуемое, не сравнимое ни с чем чувство, возникающее, когда твоя команда слаженными действиями захватывает очередную контрольную точку, пять секунд назад принадлежавшую таким же игрокам, как и ты.

Battlefield 2 – это настоящее чудо. Это достойное продолжение традиций, это на данный момент главное многопользовательское событие года и это жизнь, которую должен попробовать каждый. Дезертировать невозможно, бой затягивает раз и навсегда. Просто

зайди на сервер и окунись в мир идеальной компьютерной войны. Больше ничего для счастья не надо. Хотя нет, кое-что все-таки не помешает. Сейчас я допишу эти строки, вылезу из своего убежища и покажу вон той чертовой груде высокотехнологичного металла, на что способны наши противотанковые ракеты! Умри, ЖЕЛЕЗКА!



1С МУЛЬТИМЕДИА



1C Company



СРАЖЕНИЕ ДЛИНОЮ В 60 ГОДОВЩИНУ

Любимые мои внуки! Спасибо, что согласились выслушать очередной рассказ вашего деда о днях его былой славы. Сегодня я покажу вам мои старые фронтовые фотографии, и вы узнаете обо всех передрягах, в которых я побывал вместе с многотысячной армией фанатов... то есть бойцов великой войны под названием *Battlefield*. И перестаньте трогать мой трофеинный Шмайссер, слезьте с дула гаубицы и положите на место соломенную шапку зарезанного мной вьетконговца!

BATTLEFIELD 1942

Мало кто верил, что у DICE получится что-нибудь путное. Почти никто не представлял, как можно создать настояще поле боя, с кучей военной техники и хоть сколько-нибудь хорошим балансом. А потом вышла демо-версия, после которой все наплевали на свои старые предположения и начали гонять друг друга по острову Wake, что в Тихом океане. Мы сбрасывали друг другу на головы бомбы из самолетов, разрывали на куски снарядами танки и с нетерпением ждали релиза полной версии, после которой все окончательно встало на свои места: перед нами был новый столп жанра многопользовательских шутеров. Модная в то время тема Второй мировой, бесконечное разнообразие стратегий для

каждой карты, отличный баланс воюющих сторон и неплохая графика заставляли нас прилипнуть к экранам мониторов, забывая о всех делах и естественных потребностях организма. И мы были готовы закрыть глаза на недостатки проекта, которые, надо признать, были не способны испортить общего впечатления. Шедевр – вот наиболее подходящая характеристика **Battlefield 1942**. И много-миллионная армия фанатов, бешеное количество проданных копий игры и по сей день заполненные серверы – лучшее тому подтверждение.

ROAD TO ROME

Увидев коммерческий успех Battlefield 1942, Electronic Arts не могла усидеть на месте. Не иначе как посмотрев в сторону *The Sims* с

ее бесконечными адд-онаами, она поставила перед DICE четкую задачу: выпустить дополнение к ее нетленному шедевру. И за DICE не заржало: мы получили несколько новых карт, действие которых разворачивалось на просторах Италии, новые средства передвижения и новое же оружие. Честно говоря, у многих игроков осталось впечатление, что такой набор вполне можно было выпустить в виде бесплатного дополнения, доступного через интернет, но истинные фанаты денег не пожалели. И правильно: все, что добавляли в игру адд-он, было выполнено на достойном уровне. На картах было очень удобно пробовать неиспользованные тактические задумки, новая техника добавляла в игру занятные моменты, и разве что только оружие производило достаточно посредственное впечатление – тут разработчики вполне могли постараться и лучше.

SECRET WEAPONS OF WORLD WAR II

А потом DICE решила отойти от традиционной псевдореалистичности серии и представить в наше распоряже-

ние целый арсенал экспериментальных видов вооружения времен Второй мировой. Вдруг откуда ни возьмись у нас оказались сверхтяжелые танки, реактивные истребители, машины-амфибии и даже ракетный ранец! Да уж, с этой штучкой (которую, кстати, разработчики довольно неплохо запрятали на уровнях) у многих связанные самые приятные воспоминания.

Справедливости ради стоит отметить, что новая, более совершенная техника никак не смогла затмить собой классические виды вооружения. У каждого добавленного средства передвижения выявлялись свои недостатки, которые и способствовали прекрасно выверенному балансу. Новыми истребителями было очень трудно управлять, тяжелые танки оказались неповоротливы и не обладали нормальной крутящейся башней, а тот же джетпэк постоянно перегревался, позволяя скорее не летать, а высоко подпрыгивать над землей. И все равно было интересно!

BATTLEFIELD: VIETNAM

А потом пришел *Vietnam*, своего рода 1.5 версия ori-



Battlefield 1942



Battlefield 1942: Road to Rome



■ Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII

гинального Battlefield 1942. Это был уже не просто адд-он, а практически полноценный сиквел, действие которого происходило в совсем другой эпохе. В наше распоряжение поступила новая техника, новые варианты борьбы с противником и... почти не изменившийся геймплей. Нет, серьезно, хоть сколько-нибудь ощутимого скачка игра по сравнению с оригиналом не сделала, чем вызвала недовольство у многих поклонников: они ждали более радикальных изменений. Однако удовольствие от проекта получить все равно было можно. Как только народ начал активно использовать мобильные точки респавна, как только вьетконговцы узнали, где лучше ставить ловушки на американских солдат, как только с помощью вертолетов стали стремительно перебрасывать по воздуху технику... Словом, как только вошли во вкус, игра показала се-

бя с лучшей стороны. Справедливости ради стоит заметить, что ее проблемы с движком, с балансом (американский солдат противотанковых войск обладал просто непропорциональной убойной силой) да и с самой атмосферой (здесь уровни мало напоминали бесконечные джунгли Вьетнама), заставили часть поклонников серии вернуться к истокам или продолжать кровопролитные бои в *Desert Combat*.

Но игра была все-таки неплоха. Она обладала своими притягательными фишками, своими особенностями, за которые ее можно было полюбить, и отличным саундтреком, который играл из приемника любого транспортного средства. И еще одна маленькая деталь: основные силы команды разработчиков в то время были брошены на создание *Battlefield 2*. За это им можно простить очень многое.

PC



■ Battlefield: Vietnam

1С МУЛЬТИМЕДИА

ПОЛИЦИЯ МАЙАМИ ОТДЕЛ НРАВОВ



1С

DAVILEX

UNIVERSAL

© 2002 Davilex Group. Все права защищены. Вы можете использовать материалы сайта для личного пользования. Использование материалов для коммерческих целей без письменного разрешения запрещено. Universal Pictures и ее логотип являются товарными знаками. © 2002 1С-ГРП. Все права защищены.

Эта информация получена из открытых источников и актуальна на момент выхода журнала. 1С Мультимедиа гарантирует точность информации на момент выхода журнала. 1С Мультимедиа не несет ответственности за любые изменения в информации, произошедшие с момента выхода журнала.

ВЗРЫВ МОДОВ

По количеству модов, выпущенных для *Battlefield 1942*, игра вполне может сравниться с великой *Half-Life*. Да и сама ситуация похожая: есть, не побоюсь этого слова, великие разработки, которые вполне можно сравнить с *Counter-Strike*, и есть набор модификаций попроще. В ассортименте имеются проекты, кардинально меняющие стиль игры, фантазии на тему «что можно сделать с движком BF1942» и просто модификации, в которые приятно поиграть. Всех их в этом материале рассмотреть, само собой, практически невозможно, но о самых видных и оригинальных мы тебе расскажем. Смотри и удивляйся: все это сделали такие же простые игроки, как и мы с тобой.

DESERT COMBAT

Этот замечательный мод стал для *Battlefield 1942* тем, чем был *Counter-Strike* для *Half-Life*. Наши дни, бездонная пропасть игровых возможностей, огромное количество новой техники и сохранившийся дух великого сражения. Только на этот раз все происходит гораздо быстрее, динамичнее и яростнее – современный бой значительно отличается от того, что видели солдаты 60 лет назад.

И разработчикам удалось прекрасно реализовать все это великолепие. Замечательный баланс, хорошо отточенный геймплей, непростое, но вознаграждающее игрока за его усилия, управление различной техникой и великолепная графика. Именно за это мы и любим **Desert Combat**, с ее пустынными пейзажами, занесенными песком городами и общей атмосферой, которую трудно спутать с другими модами.

FORGOTTEN HOPE

Еще один мод, стоящий в ряду лучших творений разработчиков-любителей. Несмотря на то, что **Forgotten Hope** продолжает развивать тему Второй мировой, отличий от оригинальной игры у него масса. Это и огромное количество новой техники и оружия, и пересмотренная система классов, и более реалистичное управление. Этот мод предоставляет нам возможность покататься на советском ИС-2, пострелять из род-

DESERT COMBAT



FORGOTTEN HOPE



BATTLEFIELD 1918





BATTLEFIELD: PIRATES

GALACTIC CONQUEST

BATTLEFIELD 1982 INTERSTATE

ного ППШ и повоевать за войска, которых не было в **Battlefield 1942** (например, за поляков и итальянцев). Хорошо выверенный баланс, большое количество грамотных карт и старательный закос под реалистичность обеспечили моду достойную популярность.

BATTLEFIELD 1918

Как насчет того, чтобы перенести действие игры на тридцать лет назад? Туда, где бушевали события Первой мировой войны, где зарождались современные виды вооружения и техники. Покататься на первых танках, полететь на здоровенных дирижаблях и хрупких кукурузниках, почувствовать всю неповоротливую мощь тамошней артиллерии. Само собой, вместе с эпохой сменился и стиль боевых действий: некоторым он пришелся не по вкусу, но многие ради уникальной атмосферы были готовы простить моду почти все, что угодно.

BATTLEFIELD: PIRATES

Настоящие морские волки не признают других модов, кроме этого. Ему еще, конечно, предстоит расти и развиваться, но уже сейчас на его морс-

ких просторах можно провести немало приятного времени. Игроков ждут две команды – красная и синяя, куча морских кораблей и много-много пиратов, стреляющих друг в друга из мушкетов, рубящих саблями и даже разбивающих головы кружками эля! Конечно, говорить о настоящем духе моря в этом mode еще рано, но сочувствующим рекомендуем обратить внимание.

GALACTIC CONQUEST

Само собой, мимо игры не могли пройти и фанаты вселенной Star Wars: именно им мы обязаны созданием мода **Galactic Conquest**, повествующего о нелегких планетарных сражениях войны, про которую нам неоднократно рассказывал

Джордж Лукас (George Lucas). В ассортименте: большое количество техники из фильмов, знакомые планеты и достаточно интересный, хотя и несколько недоделанный, игровой процесс.

BATTLEFIELD 1982 INTERSTATE

Есть такой проект, **Interstate '82**, в котором игрок занимается форменным безобразием: садится в вооруженные машины и едет ровнять с землей таких же проходимцев с большой дороги.

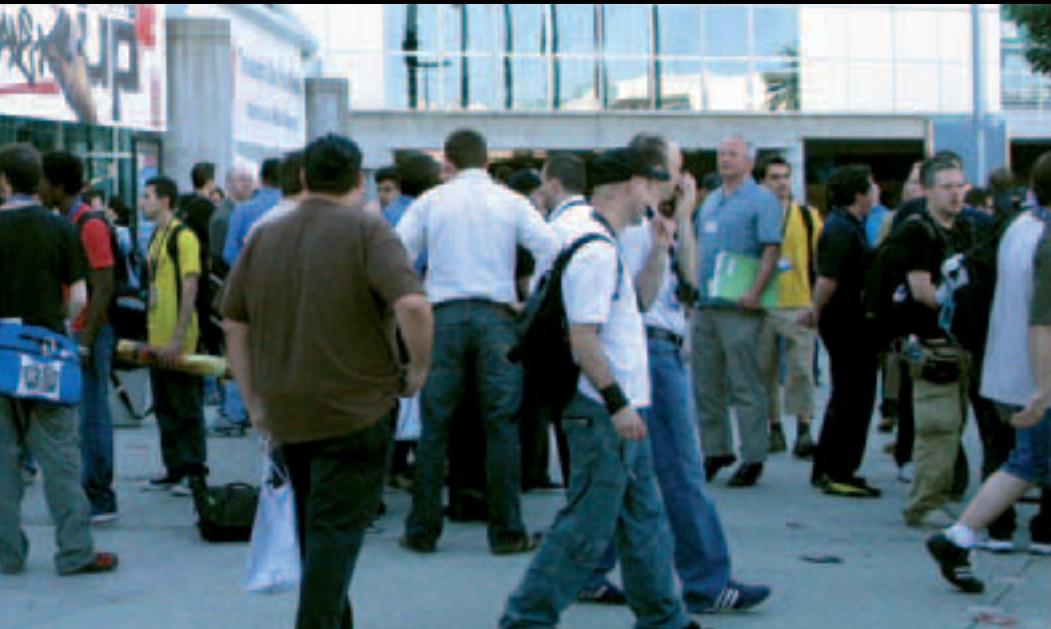
Battlefield 1982 Interstate пытается воссоздать именно такой игровой процесс. И это ему, удалось. Конечно, последняя выпущенная версия мода достаточно сыра, но устроить небольшую автомобильную войну в ней уже можно. Рекомендуем любителям Interstate или просто желающим получить новые ощущения от **Battlefield**.





ELECTRONIC EXPO





ENTERTAINMENT 2005

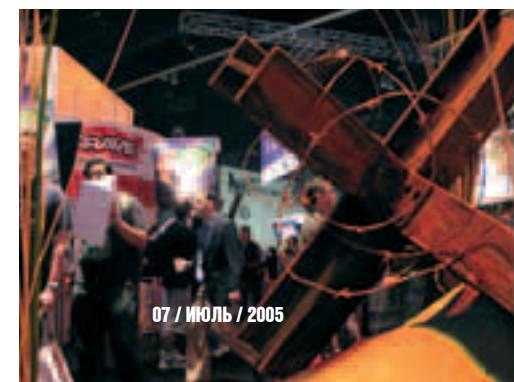


фото: Дмитрий Голубинский





ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2005

ВСЕ ИГРЫ МИРА

Текст: Даниил Леви, Петр Головин

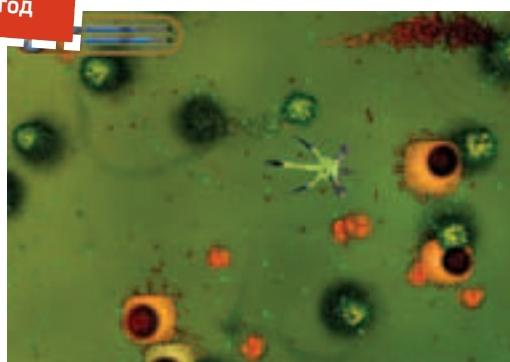
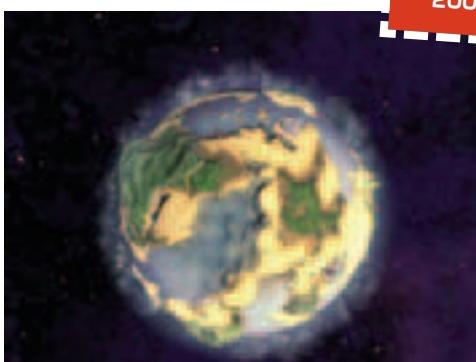
Не верь тем, кто считает, что выставка Е3 началась 18 мая. Не верь тем, кто говорит, что она длилась три дня. Настоящая Electronic Entertainment Expo 2005 стартовала 16 мая пресс-конференцией компании Microsoft, посвященной новой консоли Xbox 360. На следующий день аналогичные мероприятия провели главные соперники Гейтса – Sony и Nintendo, представив, соответственно, PlayStation 3 и Revolution. Если ты считаешь, что Е3 затянулась для чего-то еще, ты ошибаешься. Главные действующие лица – производители консолей следующего поколения. Остальное шоу – красочный фон. Но, вот ведь странно, он нам очень интересен.

Вместительный Convention Center, принимавший крупнейшую игровую выставку в пятый раз, оказался забит посетителями под завязку – чтобы добраться из одного конца здания в другой, приходилось потратить порядка 20-30 минут – в погоне за новой информацией обогнать объемных американских геймеров оказалось непросто. Площадь выставочного комплекса организаторам, кстати, в этот раз удалось распродать гораздо быстрее, чем в предыдущие годы – многие компании захотели зарезервировать себе хотя бы маленький стенд в небольшом Kentia Hall. Два крупнейших зала – South Hall и West Hall – стали центром скопления игровых журналистов и гостей Е3. Здесь выставлялись крупнейшие издатели и разработчики компьютерных и видеогр. При входе в South Hall в глаза мигом бросается «круглый» стенд Electronic Arts, с огромным экраном, растянутым по всей окружности павильона. Аналогичную

конструкцию мы видели и на августовской Games Convention в Лейпциге. Однако там посетители стояли на вращающемся поле, на Е3 же журналистам приходилось изрядно крутить головой, дабы не упустить нужный трейлер. Расставленные вокруг павильона игровые машины позволяли опробовать новые проекты, выставленные «электрониками» на суд общественности. РС-часть представленной линейки продуктов позволила воочию увидеть великолепный сиквел Battlefield 2, ставший темой этого номера, еще одну часть приключений неуловимого Гарри Поттера – Harry Potter and the Goblet of Fire, следующего представителя серии NFS – Need For Speed Most Wanted и адд-он The Sims 2 NightLife. Но основное внимание РС-аудитории было приковано не к этим проектам. Ведь на Е3 состоялись закрытые демонстрации The Godfather и Spore. И если о первой игре ты мог прочесть в прошлом номере, то Spore наверняка до сих пор остается загадкой.



Дата выхода:
2006 год



ТРУДНО ЛИ БЫТЬ БОГОМ?

О том, что Уилл Райт (Will Wright) – создатель *Sim City* и *The Sims* – хочет замахнуться в своем очередном творении на роль Творца, стало известно еще на GDC. Мэтр обмоловился, что планирует использовать в новом проекте не применявшиеся ранее технологии искусственного интеллекта и дать возможность игрокам самим создавать жизнь в виртуальном мире. На Е3 игра *Spore* (именно так Уилл назвал свою разработку) обрела вполне осознанные формы и стала для многих настоящим открытием выставки. Выращивание живых существ в *Spore* начинается с простейших одноклеточных организмов, и при желании геймер может стать обладателем целого зоопарка из львов-попугаев, комаров-зебр (список можно продолжать практически до бесконечности). Кстати, на одном из официальных скриншотов *Spore* изображено непонятного вида животное, являющееся результатом скрещивания скорпиона и ящерицы. Так что слова мистера Райта о том, что людям без фантазии игра вряд ли придется по вкусу, не так уж и далеки от действительности.



Дата выхода:
конец 2005 года



ПРИБАВЬ ГАЗА

Разработчики *Need For Speed Most Wanted* обещали вернуться к истокам серии, сдабрив бесбашенные уличные гонки постоянным противоборством с полицией. На представленной drug-гонке стражи порядка пытались помешать мне лишь раз, с опозданием сократив своими машинами количества доступных полос.

А вот бесбашенности тут – хоть убей. За 30 секунд, которых вполне хватает для прохождения трассы, приходится по несколько раз перестраиваться, чтобы не допустить столкновения с встречными машинами. Причем, из-за огромной скорости успевашь сделать это за доли секунды до контакта. А когда, казалось бы, до финиша – рукой подать, на дорогу вдруг выезжает огромный грузовик. Все бы ничего, да только этот «сюрприз» появляется на дороге сразу после того как ты выезжаешь из тоннеля, когда в течение секунды видишь перед собой лишь белый экран (эффект привыкания глаз водителя к солнечному свету). Быстро и красиво – вот два принципа, на которых держатся последние части сериала NFS. *Most Wanted* этим принципам вполне соответствуют.

По соседству с EA расположился огромный павильон французской **Ubisoft**, разбитый на несколько стендов, посвященных определенным играм. Чтобы обойти этот минигородок, требовалось немало времени.

Ubisoft, помимо консольных проектов, привезла на Е3 такие громкие тайлы, как *Prince of Persia: Kindred Blades* (о ней читай во врезке), *Peter Jackson's King Kong*, *Heroes of Might and Magic V* и *Tom Clancy's Ghost Recon 3*. Если третью часть *Ghost Recon* все-таки не отменят на PC (как вышло с *Ghost Recon 2*), то новые похождения бравых американских солдат по Мексике мы увидим ближе к рождеству.

Основанный на одноименном фильме Peter Jackson's King Kong демонстрировали в просторном зале, рядом с которым каждый день выстраивалась длинная очередь. Желающих посмотреть на новый проект Мишеля Анселя (Michel Ancel) дизайнера *Beyond Good & Evil* и игр серии *Rayman*, было очень много. А вот пятые «Герои», над которыми сейчас активно трудится **Nival Interactive**, вниманием публики, как показалось, были обделены. На небольшой плязме старательный сотрудник Ubisoft периодически

демонстрировал готовый к показу фрагмент геймплея, однако никакого столпотворения около него не наблюдалось.

Vivendi Universal и **Blizzard Entertainment** выбрали не самые лучшие места – их павильоны, находившиеся между Ubisoft и Electronic Arts, несколько терялись. Единственное, ради чего стоило выискивать стенд VU, – проект *F.E.A.R.* Этот шутер уже на основе просмотренного уровня можно отнести к реальным претендентам на звание лучшей игры года. Почему? Читай во врезке. Демонстрировавшийся за закрытыми дверями *Scarface: The World is Yours* особого восторга не вызвал. Возникает ощущение, что Vivendi намерено спрятала игру от общественных взоров – пока проект от создателей *The Hulk* и *Simpsons: Hit & Run* смахивает на поделку уровня *True Crime: Streets of L.A.*

Компания же Blizzard стала одним из главных разочарований для PC'ников. Помимо вышедшей полгода назад *World of Warcraft* и консольной *Starcraft: Ghost*, смотреть на ее стенде было не на что.

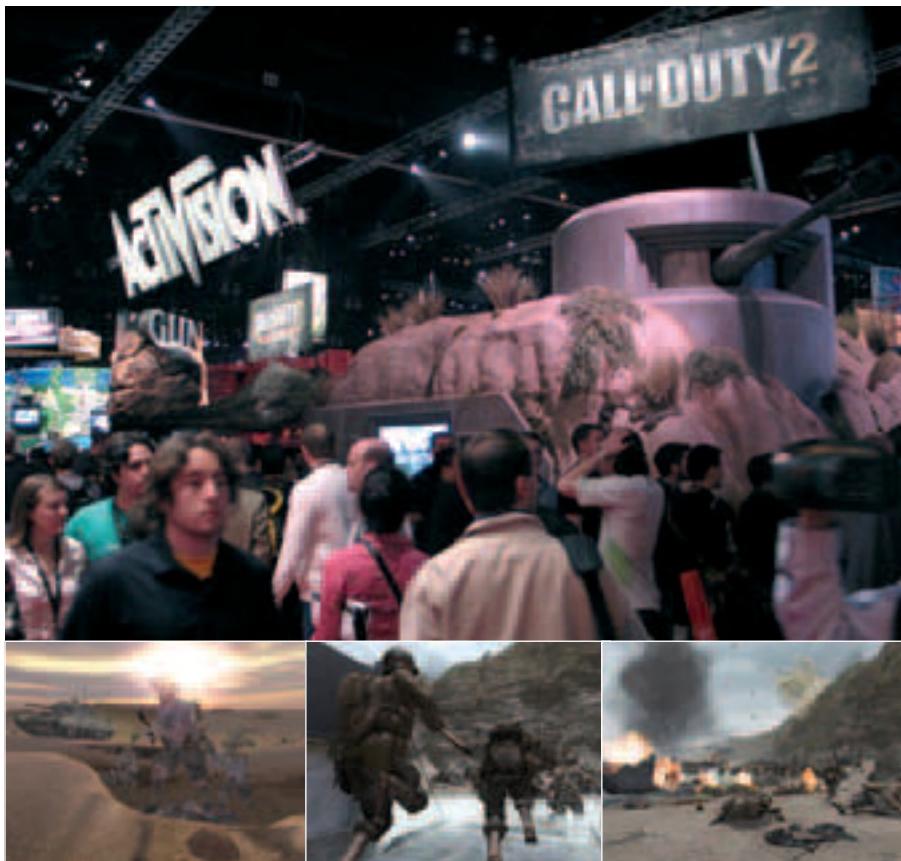
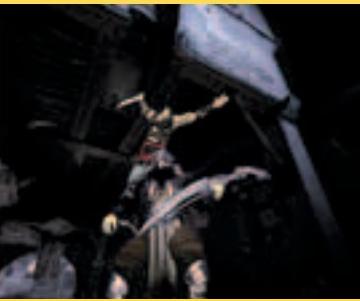
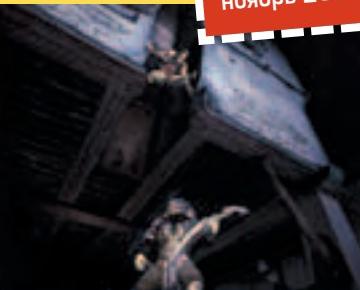


НА КОВЕР 2 | ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2005

СВЕТ И ТЬМА

Из основных нововведений, которые коснутся *Prince of Persia: Kindred Blades*, можно выделить три. Во-первых, отныне у нас в распоряжении есть два играбельных персонажа, попавшие в РоP 3 из двух предыдущих игр серии. «Светлый» и «темный» принципы предпочитают различные способы решения проблем. Если первый специализируется на акробатике и более «тихом» прохождении уровня, то удел второго – постоянные бои с противником. Благодаря регулярной смене персонажа, РоP 3 соединит в себе два стиля прохождения, что, конечно, понравится поклонникам серии. Вторая инновация – система speed kill, позволяющая эффективно разобраться с одним или несколькими врагами нажатием всего пары клавиш. Супостаты, при этом, не то что помешать, глазом моргнуть не успевают. Третье нововведение – динамичные гонки (на выставке показывали лишь гонки на колесницах), привнесенные помочь нашим бравым принцам быстренько смататься с места преступления.

Дата выхода:
ноябрь 2005 года



Не в пример Blizzard, компания **Activision** представила на Е3 целый ряд «громких» тайлов. *Quake 4*, *Call of Duty 2*, *Enemy Territory: Quake Wars*, *The Movies* – одно упоминание этих игр будоражит кровь. Чтобы посмотреть Quake 4 или сиквел к Call of Duty, приходилось по два-три часа стоять в очереди. И все это – ради 10-ти минутной демонстрации игрового процесса.

Вторую часть Call of Duty показывали в специальном бункере, вокруг которого все три дня ходил солдат, будто выписанный с экрана. Пожалуй, это был единственный человек, ни разу не улыбнувшийся в часы работы выставки.

Разработчики Call of Duty 2 заявляли, что главное для них – это экшен. На показанном уровне «Высадка в Нормандии» действа было действительно очень много. Никуда не делась и заскриптованность, не позволявшая ни на шаг отступить с проложенной разработчиками дорожки, все также отчетливо видны угловатые лица напарников. Конечно, визуально игра выглядит на порядок краше своей предшественницы, однако масса дефектов заметна и сейчас. Надеемся, к осени этого года разработчики сумеют хорошенько отполировать свой проект. *The Movies* же посмотреть было гораздо про-

СДЕЛАЙ МНЕ СТРАШНО

Разработчики из **Monolith** поставили перед собой довольно непростую задачу – сделать самый атмосферный и пугающий шутер. И пока это у них, признаемся, получается даже лучше, чем у коллег из **id Software**. Ловкие манипуляции с сюжетом и оригинальные находки в геймплее делают *F.E.A.R.* настолько необычной и запоминающейся игрой, что пройти мимо нее просто невозможно. Графический движок выглядит великолепно. Выжимая все соки из современных видеокарт, он демонстрирует потрясающие спецэффекты (местный bullet time – это нечто) и заставляет замирать в безмолвии при виде высокополигональных сцен.



Дата выхода:
осень 2005 года



ще. «Живая» демонстрация игры одного из самых неординарных разработчиков планеты – **Питера Молинье** (Peter Molyneux) – еще больше убедила нас в том, что кино-проект студии **Lionhead** обречен на успех. Встав у руля небольшой киностудии, нам предстоит совершить нелегкий путь на вершины шоубизнеса. От немого кино до суперсовременных блокбастеров, от неизвестных актеров до голливудских звезд: в игре возможно практически все и все подчиненно воле геймера.

Выглядит *The Movies* просто великолепно, а геймплей настолько увлекателен, что отходить от плаэмы с игрой не хотелось до конца выставки. Создатели *Black and White* приготовили нам отличный коктейль, попробовать который можно будет уже этой осенью.

Еще один крупный павильон – вотчина **Microsoft**. Бросив огромные силы на рекламу своей новой приставки **Xbox 360**, компания не забыла и РС'ников, представив на их суд свои новые проекты. На двухэтажном стенде

можно было посмотреть *Zoo Tycoon 2*, ролевики *Fable: The lost Chapters* и *Dungeon Siege II*, а также стратегии *Rise of Nations: Rise of the Legends* и *Age of Empires III*. Основное внимание, конечно же, было приковано к третьей части «Эпохи империй». После появления в интернете первых скриншотов, мы восхищались красотой выдаваемой игрой картинки. Думали, конечно, что в динамике все будет смотреться на порядок хуже. Как оказалось – зря. То, что происходит на экране, поражает великолепием.

Компания **Eidos**, в отличие от своих коллег, не сочла нужным создавать огромный стенд, предпочитая демонстрировать свои проекты на закрытых презентациях. Линейка

издателя выглядела более чем интересно: на выставке показали новую часть *Tomb Raider*, продолжение серии *Hitman*, шутер *Commandos: Strike Force* и гангстерский экшен *25 to life*.

Наибольший интерес, конечно же, вызвали подробности о новых при-

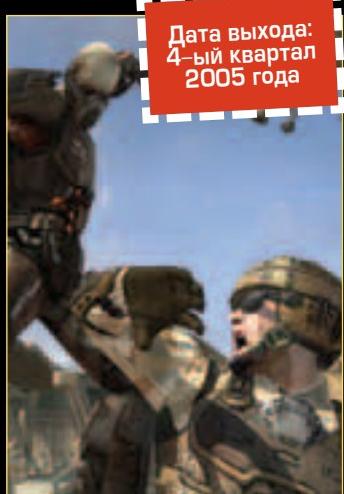


лючениях знаменитой Лары. Перед разработчиками стоит нелегкая задача – возродить популярность серии, значительно снизившуюся после выхода последних игр. Создатели *Tomb Raider Legends* хотят акцентировать свое внимание на экшен-составляющей, что, согласись, вполне естественно. В подтверждении своих слов, всем желающим демонстрировался новый прием Лары – девица, словно в каком-то файтинге, делает подсечку, подбрасывая противника вверх и выпускает в него всю обойму до того, как тот упадет на землю. Сказать, что это выглядит очень эффектно – ничего не сказать. Акробатика тоже никуда не денется. Только теперь Лара будет использовать в качестве подручного средства специальный канат с магнитом на конце, позволяющий ей пристягаться к любому металлическому предмету. Простор для действий открывается просто огромный. Когда Лара вернется на экраны наших мониторов, пока неизвестно. О новых же заданиях 47-ого ты можешь прочесть с разделе «Обрати внимание».

НОВОЕ НАЧАЛО

О том, что очередная часть легендарного FPS от **id Software** станет продолжением *Quake 2*, стало известно задолго до появления в сети первых скриншотов. Мгновенно разгоревшаяся дискуссия на тему «влияние **Джона Кармака** (John Carmack) и его творений на мировое шутеростроение» была тут же поддержана **Тодом Холлэнштадом** (Todd Hollenshead), исполнительным директором **id Software**, заявившим, что все карты компания раскроет уже на E3'2005. Обещание было сдержано, однако то, что показали журналистам, мужественно выстоявшим многометровую очередь в павильон с огромной надписью *Quake 4*, понравилось не всем. Нужно признать (хотя признавать это довольно грустно), что игра не вызывает абсолютно никаких положительных эмоций. В трех небольших фрагментах *Quake 4*, показанных в кинозале на стенде **Activision**, мы не смогли рассмотреть ничего необычного, кроме довольно симпатичной графики а-ля *Doom 3*. А этого, согласись, маловато для того, чтобы претендовать на звание великой игры.

Дата выхода:
4-ый квартал
2005 года



НОВАЯ ВОЙНА!

Как известно, четвертая часть *Quake* будет больше ориентирована на одиночную игру. Предвидя недовольство тех игроков, которые хотели бы увидеть продолжение *Quake 3: Arena*, компания **Activision** сделала своеобразный ход конем и анонсировала на E3 новый многопользовательский проект *Enemy Territory: Quake Wars*. Но называть его очередным витком в развитии идей Q3 вряд ли возможно. По показанному на выставке ролику (попробовать *Quake Wars* в деле посетителям не дали) можно сделать вывод, что творение студии **Splash Damage** (именно эти ребята делали *Wolfenstein: Enemy Territory*) больше будет напоминать *Halo* с его погонями на футуристических багги и отстрелом инопланетных захватчиков. Примечательно, что *Enemy Territory: Quake Wars* разрабатывается на новом движке, основанном на технологии **MegaTexture**, позволяющей создавать удивительно детализированные пространства практически любого размера.

Дата выхода:
4-ый квартал
2005 года

НА КОВЕР 2 | ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2005

НА ПОРОГЕ НОВЫХ ОТКРЫТИЙ

Рассказывать обо всех прелестях третьей части одного из самых популярных стратегических проектов можно очень долго. Достоверная физика, базирующаяся на системе Havok 2, удивительная по красоте графика, сбалансированная экономическая и боевая системы... Пресс-релиз Microsoft обрушивает на нас лавину информации, переварить которую непросто даже искушенному игроку. Не большой фрагмент игры, который мы смогли увидеть на E3, стал лишним доказательством того, что на сегодняшний день *Age Of Empires III* – это идеал, к которому сериал подбирался медленными, но уверенными шагами. Главные сюрпризы AOE III еще впереди, но даже беглого взгляда на скриншоты достаточно для искупления вины разработчиков, так и не объявивших точную дату появления игры на прилавках магазинов.



Дата выхода:
ноябрь 2005 года

ТРИ В ОДНОМ

Интересно было посмотреть и на смену жанра знаменитой *Commandos*. В отличие от предыдущих игр серии, *Strike Force* станет шутером. «Мы хотим привлечь к проекту аудитории таких игры, как *Call of Duty* и *Medal of Honor*» – заявляют разработчики и делают для этого все возможное. Сейчас игра действительно выглядит очень похоже на упомянутые тайлы. Одна из ключевых особенностей *Strike Force* – выполнение миссий несколькими персонажами. Всего их три: берет, снайпер и шпион. Каждый, естественно, обладает индивидуальными способностями: один великолепен в ближнем бою, второй может использовать снайперскую винтовку, а третий подойдет для того, чтобы незаметно пробраться в стан врага. Такой набор позволит использовать разные тактические решения. Впрочем, если ты потеряешь одного или двух персонажей, завершить миссию можно будет и оставшимся. Только сделать это будет на порядок сложнее.



Дата выхода:
июнь 2005 года

ОТХОДНАЯ МОЛИТВА

Среди многообразия шутеров, показанных на E3, *Prey* выделялся прежде всего своей оригинальностью и нестандартным подходом к жанру. Ты может припомнить шутер, в котором главный герой абсолютно не способен... умереть? Пожалуй, такое было лишь в легендарном *Messiah*. С творением Shiny проект студии Human Head роднит еще одна способность персонажа – возможность перемещаться из одного тела в другое, используя способности «захваченных» противников. Дизайн каждого уровня отличается собственной неповторимой архитектурой, а перемещаться по нему можно как на своих двоих, так и с помощью реактивного рюкзака. Разработчики уверяют, что не реализовали и половины своих задумок, поэтому о дате выходе *Prey* пока нельзя сказать ничего определенного. «When it's done?» – спрашивают журналисты разработчиков. «When it's done!», – отвечают они.



Дата выхода:
не объявлена



Расположенная в самой глубине South Hall студия 2k Games тоже могла похвастаться приличным набором тайтлов. Помимо линейки спортивных игр от 2k Sports, здесь показывали *Serious Sam II*, *Prey*, *Civilization IV*.

Помимо этих проектов, на стенде можно было наблюдать впервые демонстрировавшуюся походовую стратегию *Shattered Union*, которая даст нам возможность вести масштабные боевые действия на территории США. Сравнить с землей Лос-Анжелес и Сан-Франциско – разве не это мечта любого российского геймера?

Игровая линейка THQ, помимо игр для консолей нового поколения, включала в себя

гоночный симулятор *Juiced*, сиквел *Full Spectrum Warrior: Ten Hammers* и три новых проекта для PC. Первый – стратегия в реальном времени *Company of Heroes* от разработчиков из Relic Studios. Второй – аддон *Winter Assault* для *Warhammer 40.000: Dawn of War* от той же Relic Studios. Последняя новинка – action/RPG *Titan Quest*, в разработке которого принимает участие один из создателей *Age of Empires* Брайан Салливан (Brian Sullivan). *S.T.A.L.K.E.R.*, кстати, публика так и не увидела – украинский проект на выставке представлен не был.

В стороне от прочих



ГЕРОЙСКАЯ КОМПАНИЯ



Дата выхода:
2006 год

Основное внимание посетителей стенда THQ было привовано к стратегии *Company of Heroes*. Уже сейчас эта RTS производит очень хорошее впечатление. По словам Джона Джонсона (John Johnson), продюсера проекта, разработчики хотят совместить привычный для военных стратегий геймплей с кинематографичностью. Делается это для большого погружения пользователя в виртуальные сражения Второй мировой. Для примера Джон приводит *Call of Duty* и *Medal of Honor*, где игрок действительно чувствует себя частью происходящих на экране событий. Разработчиков не пугает то, что в шутерах передать внутриигровую атмосферу немного проще. «Мы сделаем так, что вы поверите в реальность этой войны» – вот девиз Relic. Для достижения такого эффекта компания использует собственную разработку – графический движок Essence, способный выдавать потрясающей красоты картинку. Посмотри на скриншот – по мнению многих изданий красивее *Company of Heroes* на выставке была лишь *Age of Empires III*. За физику игры отвечает *Havok 3.0*, благодаря которому все игровые объекты будут при воздействии на них вести себя, как настоящие. Разработчики ведь делают игру-кино, не забыли?



компаний обосновались **Midway**, **Atari** и **Lucas Arts**. Первая хвасталась hack'n'slash ролевиком **Gauntlet: Seven Sorrows**, выход которого намечен на октябрь этого года, сиквелом **The Suffering: Ties That Bind**, стратегией **Rise & Fall: Civilization at War** и долгожданной **Unreal Tournament 2007**.

Atari представляла на выставке два тайкуна: **RollerCoaster Tycoon 3: Soaked** и **Tycoon City: New York**. Первый позволит нам в сотый раз создать развлекательный парк своей мечты, второй – современный благоустроенный город. Здесь же можно было посмотреть на стратегию **Dragonshard** и онлайновую RPG **Dungeon & Dragons Online: Stormreach**. Помимо этих проектов посетители павильона могли наблюдать шутер **TimeShift** (раньше игра называлась **Chronos**) и экшен **The Matrix: Path of the Neo**. Кстати говоря, все дни выставки над главным входом в Convention Center висел огромного размера плакат Atari, выполненный в стиле фильма «Матрица». Таким образом издатель продвигал новый проект разработчиков **Enter the Matrix**.

Lucas Arts облюбовала небольшое помещение рядом с так называемой e-mail зоной – местом, где можно было бесплатно проверить почту. Стоит ли говорить, что благодаря такому стратегическому расположе-



Дата выхода:
2006 год

ПРЕКРАСНОЕ ДАЛЕКО

UT 2007 стал одним из первых проектов, разработанных на революционном графическом движке **Unreal Engine 3** и показанных на **E3**. Люди, выходившие из душного павильона, где демонстрировался ролик игры, еще долго велись друг с другом впечатлениями и с нескрываемым восторгом обсуждали детали феерического зрелища, представленного **Epic Games**. Кажется, это слишком красиво, чтобы быть правдой. Сейчас даже сложно представить себе, какая конфигурация компьютера понадобится, чтобы игра так же выглядела у тебя дома. Что же касается игрового процесса, то он практически не изменился. Разработчики обещают добавить несколько новых режимов, пополнить арсенал еще более убойными видами оружия, а заодно [внимание!] задействовать самые популярные карты из предыдущих «турниров».

ПУТЬ НОВОГО

Path of the Neo пока что не выглядит чем-то особым. Два доступных уровня: битва в лобби здания, в котором находится Морфеус (вспоминай первый фильм!), и тестовая локация *samurai winter* не впечатляют. Обилие акробатических приемов в исполнении Нео, постоянный экшен, ни на секунду не позволяющий перевести дыхание, и привычный *slo-mo* – все это, конечно, хорошо, да только в сочетании выглядит несколько сумбурно и, не поверишь, быстро надоедает. Конечно, игра еще не готова к релизу, но мне почему-то кажется, что на выходе мы получим аналог той же **Enter the Matrix**.

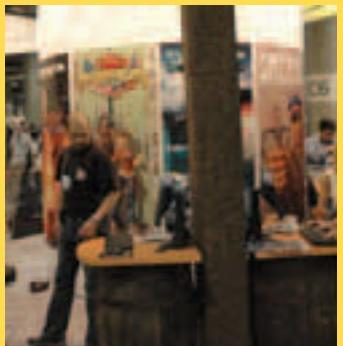


Дата выхода:
ноябрь 2005
года

РУССКИЕ В АМЕРИКЕ

Разве могли отечественные разработчики проигнорировать крупнейшую в мире игровую выставку? Естественно, нет. На **E3** свои проекты привезли фирма **«1С»**, компании **«Бука», «Новый Диск», «Акелла»** и **GFI**. Заметим, что стенды наших соотечественников действительно пользовались популярностью у западных журналистов. Это и не удивительно – уровень российских игр за последние годы значительно возрос.

Не пропусти такое громкое событие и наш издательский дом – впервые за все годы выставки мы обзавелись собственным стендом, украшал который великолепный плакат. Надеемся, ты достаточно знаком с английским языком, чтобы понять его смысл.



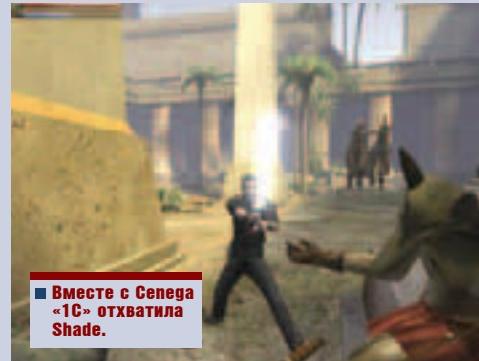


После выхода *World of Warcraft* о компании **Blizzard Entertainment** стали говорить как о покойнике: либо хорошо, либо ничего. Следующий проект компании – консольный шутер ***StarCraft: Ghost*** – сейчас доводится до ума **Swingin' Ape Studios**. Проект был передан ей в прошлом году, после того как работу за порога **Nihilistic Software**. Боссы Blizzard явно довольны новичками. Иначе с чего бы им покупать со всеми потрошами Swingin' Ape Studios? Информатор, пытавшийся сообщить нам сумму сделки, к сожалению, скончался при невыясненных обстоятельствах...



Дела **Activision** идут в гору. За 2005 финансовый год ее доходы выросли аж на 78 процентов и составили 1.405 миллиарда долларов. По такому случаю, компания приобрела студию **Toys For Bob**, которая делает детскую аркаду ***Madagascar*** по мотивам нового мультфильма. Штат Activision теперь превышает тысячу человек. Впрочем, глава издательства **Роберт Котик** (Robert Kotick) обещает прокормить всех. Деньги принесут грядущие хиты: очередные части сериалов **Tony Hawk**, **Call of Duty**, **Quake**, а также «киллер **The Sims**» **The Movies**.

ПОКУПАТЕЛЬСКИЙ БУМ



■ Вместе с Cenega «1C» отхватила Shade.



■ «Таргем» выбились в люди благодаря «Магии войны».

Совсем недавно, отчитываясь перед акционерами, руководство российской фирмы **«1С»** назвало минувший год самым успешным за всю историю существования компании. Однако нынешний может оказаться еще прибыльнее! Фирма «1С» нежданно-негаданно купила 100 процентов акций европейского дистрибутора и издателя **Cenega Distribution Group** и **Cenega Publishing**. Сделка привлекательна, прежде всего, тем, что Cenega Distribution Group принадлежит более 30-ти процентов игрового рынка в Чехии, Словакии и Польше. Что касается Cenega Publishing, то в портфолио пражского издательства числятся такие игры, как ***UFO: Aftermath***, ***Korea: Forgotten Conflict*** и ***Shade: Wrath of Angels***. Отныне российская компания обладает собственной сетью распространения в 18-ти странах Центральной и Восточной Европы, а это 330 миллионов человек! Для них в 2005-2006 годы «1С» издаст порядка 60-ти новых игр. Сами понимаете, все это чревато большой прибылью.

Nival Interactive, еще недавно считавшейся российской компанией, а ныне принявший американское гражданство, шоппинг тоже не чужд. Глава компании **Сергей Орловский** открыто заявил о поиске лучших региональных команд, с которыми Nival готов поделиться опытом, связями и бизнес-ресурсами. Программная речь вылилась в покупку екатеринбургской студии **Targem Games**, известной у нас по стратегии **«Магия Войны»**. В настоящее время «Таргем» работает над постапокалиптическим экшеном с элементами ролевой игры **Hard Truck: Apocalyptic Wars**.

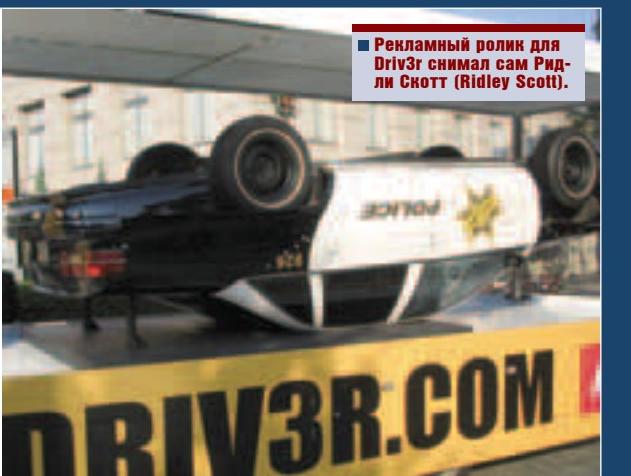


■ Hard Truck: прокатись на «комбайне»!

ЕЗДЯТ ТУТ ВСЯКИЕ!



Собаки лают, караван идет – с этим девизом шагает по жизни издательство **Atari**. Под собаками подразумеваются злые игровые критики и одиозные геймеры, которые не прощают обманутых надежд. Atari нет дела ни до тех, ни до других. После разгромных рецензий на **Driv3r**, казалось бы, издателю следует крепко призадуматься о целесообразности продолжения сериала, а разработчикам из **Reflections Interactive** уйти в добровольное изгнание. Но нет, деньги решают все. Абсолютно неиграбельный Driv3r разошелся тиражом в четыре миллиона копий – сказалась усиленная рекламная компания. Поэтому анонс четвертой части серии никого не удивил. Местом действия **Driver** (так за глаза окрестили новую игру Reflections) выбран Нью-Йорк, воссозданный разработчиками с фотoreалистичной точностью. Нам обещают «возврат к корням» (то есть к геймплею оригинального **Driver**), умный AI, честную физику и интересный сюжет, вокруг которого будет выстроен нелинейный игровой процесс. «Водила» прикатит в магазины в начале следующего года.



■ Рекламный ролик для Driv3r снимал сам Ридли Скотт (Ridley Scott).

Акелла

БОССА 2

официальный русский

ШТОПОР ЖЖОТ!

ADD-ON



RUNNING WITH SCISSORS

Перед вами драматическая история похождений Штопора во всех деталях. У несчастного похитили его самого дорогое и надежное друга — его половой орган. Больше того, очнувшись в психушке, Штопор понимает, что он женщина! Разумеется, герой не намерен мириться с таким положением дел, а потому немедленно отправляется на выручку своего друга. Он полон решимости вернуть себе свое мужское достоинство во что бы то ни стало.

- Четыре срывающих крышу дни из жизни Штольера
 - Новые средства физического вмешательства для борьбы с подлыми ампутаторами
 - Ценоподорванный имор и сарказм от Безумного Гланца
 - Тотальный беспредел — фирменная черта серии игр *Postal* — на фоне проглатательной атмосферы российского захолустья



© 2005 "Akella"

© 2004 "Running With Scissors"

© 2004 Kuning Way Scissors

© 2008 ЗАО «Акелла». Несанкционированное копирование запрещается.
Сайт: www.akella.com E-mail: support@akella.com

Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614

представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

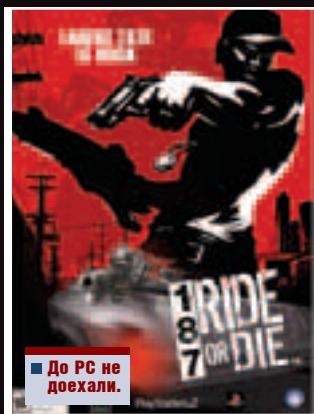


Jkella



M. Gugan

• 100 •



Что-то неладное творится с французским издательством **Ubisoft**. Там почему-то разлюбили персональные компьютеры. Некоторое время назад компания отменила порт тактического шутера **Ghost Recon 2**. Сейчас же Ubisoft отказалась от PC-версии нового горночного экшена **187 Ride or Die**. Перспективная игра выйдет летом только на консолях. Ну и последняя весточка, которая заставит тебя плакать.

Rainbow Six: Lockdown не появится в этом году на «персоналке». Для приставок – да, пожалуйста, нас же просят подождать начала 2006 года. Чует сердце, история с **Ghost Recon 2** повторяется.

Мышь съела слона...



В смысле, **SCi** поглотила **Eidos Interactive**. Покупка бедового британского из-

дательства наконец-то завершена. Первое, что сделали боссы **SCi**, – распустили ко всем чертям совет директоров **Eidos**, заменив его группкой менеджеров.

– Люди, входившие в совет директоров **Eidos**, славно трудились многие годы, – заявила глава **SCi** **Джейн Кавана** (Jane Cavanagh). – Хочу их поблагодарить и желаю всего наилучшего в будущем. Если отказаться от красивых формулировок, смысл сказанного – удачи в поисках работы, лузеры!



■ LEGO Star Wars – последняя игра независимого Eidos.

■ EPIC УСТРАНЯЕТ КОНКУРЕНТОВ



■ Все бегут за движком Unreal 3.



■ Движок Reality был способен на многие «фокусы».

Лицензии на **Unreal Engine 3** расходятся быстрее, чем билеты на концерт группы «Корни» в сельском доме культуры. Каждый уважающий себя разработчик кричит: «Дайте две!», публика ахает и рукоплещет. Опыт **Troika Games**, умудрившейся не совладать с движком **Source**, никого не смущает. Все уверены: игры на **Unreal Engine 3** обречены на успех. Уже

запаслись лицензией компании **BioWare**, **Midway** и разработчики **America's Army**. Также отстояли очередь и получили на руки могучий «мотор» **NCSoft** и студия **Silicon Knights**. Корейцы использовали технологию **Epic Games** (правда, не третьего, а второго поколения)

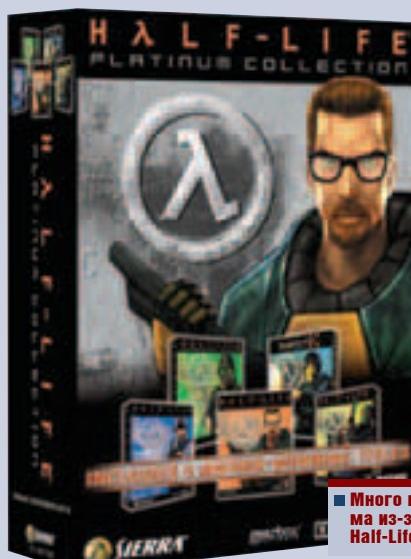
для своей онлайновой ролевой игры **Lineage II** и уверены в качестве движка. Поскольку NCSoft ведет одновременную разработку сразу нескольких проектов, сложно предположить для какого из них потребовался **Unreal Engine 3**. Не исключено, что движок применят для новой, еще не анонсированной MMORPG. Что касается **Silicon Knights**, то создатели **Blood Omen: Legacy of Kain** сейчас батрачат на благо японской корпорации **Sega**. Высокий статус издателя обязывает не скучиться на технологии. Поскольку бизнес идет как никогда успешно, Epic Games старательно ликвидирует конкурентов. Компания купила все права на **Reality Engine** от **Artificial Studios**. Разумеется, отныне разработка и продажа движка-конкурента прекращены. Его лучшие качества используются для **Unreal Engine 3**. В этом Epic Games поможет нанятый на работу **Tim Johnson**, основатель и главный программист **Artificial Studios**.

■ СУД НА СТОРОНЕ VALVE



■ Директора Valve Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) игры компаний кормят и поят.

ние. Начиная с 31 августа, Vivendi прекратит производить и распространять коробочные версии всех вышеназванных игр. Компания также уведомила своих дистрибуторов и владельцев киберкафе о прекращении текущих устных или письменных соглашений на игры Valve. Отныне и тем, и другим придется договариваться напрямую с создателями **Half-Life**.



■ Много шума из-за Half-Life.

Ты, наверное, помнишь о судебном разбирательстве между студией **Valve Software** и издательством **Vivendi Universal Games**. Ответчик VU Games пытался отстоять право на распространение игр Valve, истец же настаивал на своем исключительном праве делать это. Препирательства в зале суда тянулись с августа 2002 года. Стороны не скучились на обвинения, выдвигали встречные иски и продолжали параллельно друг другу продавать по миру **Half-Life**, **Half-Life 2**, **Counter-Strike**, **Counter-Strike: Condition Zero** и **Counter-Strike: Source**.

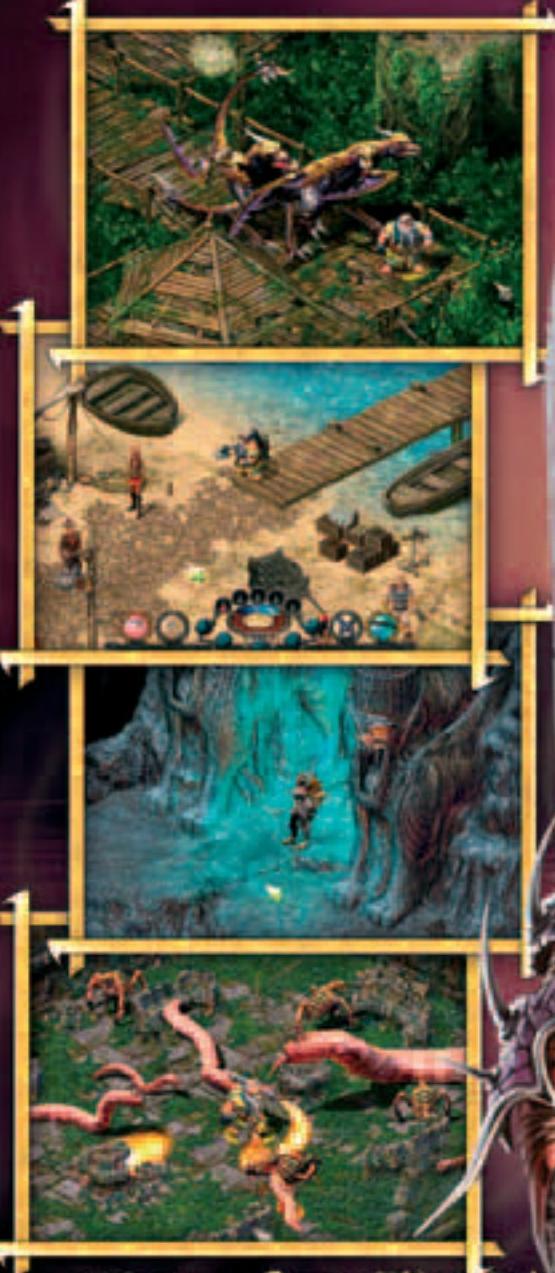
Адвокаты Valve оказались хитроумнее, и недавно VU Games была вынуждена пойти на крайне невыгодное для нее мировое соглаше-

Акелла

Подземелья Анкарии

Князь Тьмы

SACRED UNDERWORLD



ACTION LINE ASCARON

Это прочно обосновалось в королевстве Анкария, и на борьбу с ним выходят новые герои. «Подземелья Анкарии» расширяют территорию игрового мира «Князя Тьмы». Более чем на треты! В дополнении вас ждет множество новых квестов, магических предметов, оружия, доспехов, а также новые противники и два абсолютно новых персонажа - демон (Daemon) и гвардия (Dwarf). Их специальные умения и магические способности подарят вам уникальные тактики прохождения игры. А если не терпится опробовать героев в подземельях Анкарии, они получат достаточный для этого уровень развития в самом начале игры!

- Без того огромный мир Анкарии расширен на 40 процентов!
- На дополнительных персонажа с уникальными способностями и заклинаниями
- О абсолютно новых видах кровожадных монстров
- Еще больше универсального и специализированного оружия, доспехов и магических предметов
- Возможность импортировать в игру зашагающего персонажа из оригинального «Князя Тьмы»

© 2005 "Akella"
© 2005 "Ascaron"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

Более подробно на www.akella.com. E-mail: support@akella.com

Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мульти trade" www.multitrade.com.ua



М.Видео

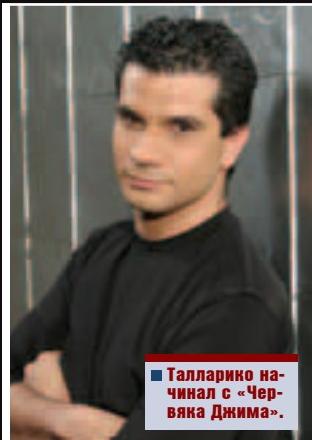
Розничная продажа в интернет-магазинах "Ситилинк" и "М.Видео".



Акелла



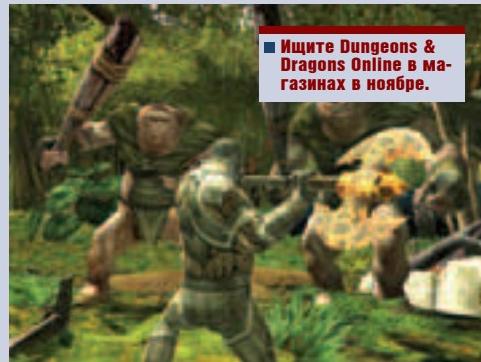
Бельгийский разработчик **Larian Studios** на официальном сайте объявил о новом проекте. Пока известно лишь то, что игра принадлежит к ролевому жанру, и специально для нее студия паяет новый, мощнейший движок. Несколько первых скриншотов игры прилагались. На одном из них можно заметить дорожный знак с надписью «Verdistis». Очевидно, это намек для догадливых игроков. Поскольку один из городков в ролевой игре **Divine Divinity** носил название Verdistis, имеет смысл предположить, что Larian Studios трудится над сиквелом.



■ Талларико начнал с «Червяка Джима».

Композиторы **Томми Талларико** (Tommy Tallarico) и **Джек Уолл** (Jack Wall), сочиняющие музыку для игр, организовали грандиозный концертный тур **Video Games Live**. На каждом шоу будет звучать музыка из **Halo**, **Metal Gear Solid**, **Warcraft**, **Final Fantasy**, **Medal of Honor**, **Tomb Raider**, **Beyond Good & Evil** и **EverQuest II**. Оркестр с хором также исполнит и лучшие композиции из творческого наследия Талларико (он написал саундтреки к **Tony Hawk Pro Skater** и **Earthworm Jim**) и Уолла (**Jade Empire**, **Myst III: Exile**, **Splinter Cell**). Жаль только, шоу вряд ли пересечет границы США.

БУХГАЛТЕРА ОТЧИТАЛИСЬ



■ Ищите Dungeons & Dragons Online в магазинах в ноябре.

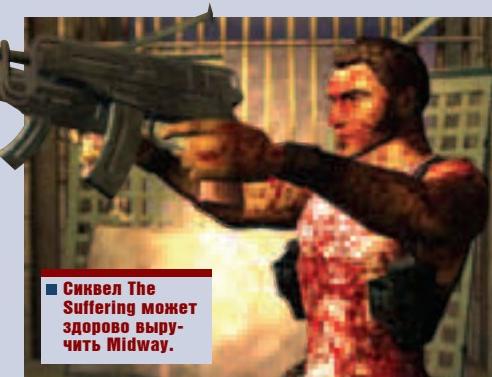


■ В этом сезоне Guild Wars – главный конкурент WoW.

Крупнейшие издательства мира, как и подобает добросовестным налогоплатильщикам, предоставили свои финансовые отчеты за первый квартал 2005 года. У большинства из них дела идут достаточно хорошо, но не у всех.

Midway за отчетный период издала лишь две игры, а потому и заработала лишь 13.8 миллионов долларов. Эта сумма неспособна покрыть текущие расходы. В компании намерены исправить ситуацию во втором и третьем квартале, чему способствуют уже вышедшие **Area 51** и **Unreal Championship 2**, а также **LA Rush**, **The Suffering: Ties That Bind** и **Gantlet: Seven Sorrows**. За год Midway планирует заработать 225 миллионов «зелени».

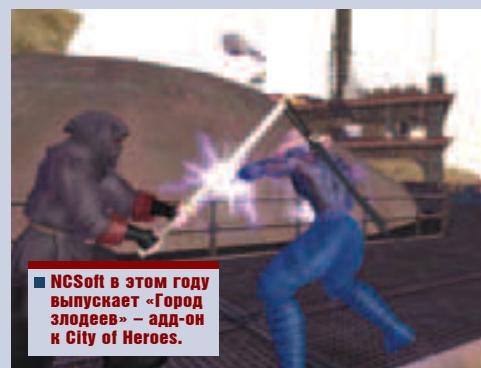
Electronic Arts отчиталась и за квартал, и за целый год – 2004-й, естественно. Несмотря на то, что за минувший год EA заработала 3 миллиарда 129 тысяч долларов, тем самым, поставив новый рекорд для компании, руководство недовольно. Дело в том, что за квартал, закончившийся 31 марта, «электроники» получили всего 8 миллионов долларов чистой прибыли. Провинившиеся за срыв соцсоревнования поставлены в угол. По конторе распространен циркуляр «Ни шагу назад». Глава Electronic Arts **Ларри Пробст** (Larry Probst) намерен заработать в этом году на 10 процентов больше, чем в прошлом. Это, ни много, ни мало, три с половиной миллиарда долларов. В **Atari** тоже не все в порядке. В прошлые го-



■ Сиквел The Suffering может здорово выручить Midway.

ды издательство погрязло в долгах и сейчас ему приходится больше думать не о прибыли, а о кредиторах. С 31 марта 2004 года по 31 марта нынешнего долг удалось уменьшить с 313 миллионов евро до двухсот – неплохо, но не фантастика. С оставшимися кредиторами договорились о выплате к 2009-

2011 годам. В целом, за минувший год Atari заработала 624.2 миллиона евро. Около 30-ти процентов от всего дохода принесли компьютерные игры, остальное – приставочные. В числе бестселлеров: **Driv3r**, **RollerCoaster Tycoon** и космическая серия **Dragon Ball Z**. Основные надежды на прибыль издательство связывает с экшеном **The Matrix: Path of Neo**, адд-оном к RollerCoster Tycoon – **Soaked**, стратегией **Dragonshard** и онлайновой ролевой игрой **Dungeons & Dragons Online**. Японское издательство **Konami** за 2005 финансовый год, завершившийся 31 марта, получило 100 миллионов долларов чистой прибыли. Впрочем, это, скорее, неудача, чем успех, ведь по сравнению с предыдущим годом прибыль упала вдвое. Не помогли ни **Metal Gear Solid 3**, ни **Silent Hill 4**. А вот в южнокорейской компании **NCSoft** не знают бед. За первый квартал 2005 года она получила 12.6 миллионов долларов чистой прибыли, несмотря на то, что не выпустила ни одной игры. Что ж, **Lineage II** и **City of Heroes** исправно кормят крупнейшего в мире издателя MMORPG.



■ NCSoft в этом году выпускает «Город злодеев» – адд-он к City of Heroes.



■ Atari пишет биографию Нео и надеется на нее заработать.

Акелла

COLD FEAR™

От создателей
ALONE IN THE DARK



UBISOFT DARKWORKS

Том Хансен, офицер береговой охраны, за годы службы повидал немало смертей. Однажды во время яростного шторма его патрульное судно получает приказ обследовать российский корабль, дрейфующий в открытом океане. Выжившие на корабле не обнаружены, казалось бы, трагедия уже произошла. Но настоящий кошмар только начинается. То, что притаилось под палубой в темных отсеках, способно изменить отношение Хансена к жизни и к тому, что случается после нее...

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- ✖ Леденящий душу 3D action-horror в лучших традициях жанра
- ✖ Жаждущие крови мутанты поджидает вас на многочисленных палубах корабля-призрака
- ✖ Внушительный выбор оружия, которое поможет герою выжить
- ✖ Судно полно коварных ловушек - обнаружьте их и обратите против своих врагов!



Медиа

Рекламное агентство и интернет-магазин "СИТИ" и "М.Диджитал"

© 2005 "Akella", © 2005 Ubisoft, © 2005 Darkworks
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614



Акелла



НЮАНСЫ АЛЬЯНСОВ

Западные геймеры пребывают в недоумении. Они запутались и плохо понимают, какое будущее ждет славную серию *Jagged Alliance*. Российская студия *Mist Land South* сейчас одновременно разрабатывает *Jagged Alliance 3* (логическое продолжение JA2) и *Jagged Alliance 3D*. Когда же в списке проектов, демон-



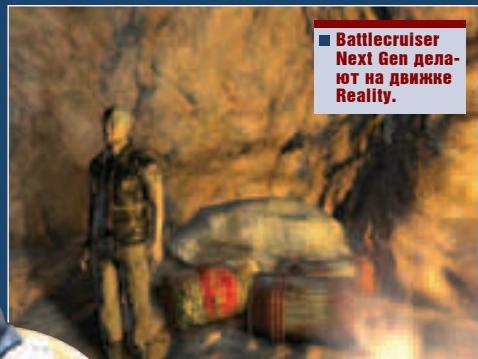
■ С African Alliance! Ищем 10 отличий.

стрируемых на **E3 2005**, появился еще и *African Alliance*, многие геймеры были окончательно сбиты с толку. Посовещавшись, они решили, что *Jagged Alliance 3D* отменен, а на его останках строят *African Alliance*. Пришлось отечественному издателю **Game Factory Interactive** слать весточку, что *Jagged Alliance 3*, *Jagged Alliance 3D* и *African Alliance* – это три самостоятельных проекта студии *Mist Land South*, и все три в прекрасном самочувствии. Пресс-служба GFI уверила западную общественность: разработка идет строго по графику, ждите новостей и не верьте слухам. Все получилось как в анекдоте про чукчу, вернувшемся со съезда компартии: «Однако, Карл Маркс и Фридрих Энгельс – это не муж и жена, а четыре разных человека!».

БОЛЬШИЕ ПЛАНЫ СМАРТА



■ A World Apart продается лишь на сайте 3000AD.



■ Battlecruiser Next Gen делают на движке Reality.

Известный сутяжник **Дерек Смарт** (Derek Smart), чья священная миссия – подарить людям космос, снова недоволен. И снова издателем. Студия Смarta **3000AD** не так давно завершила работу над космическим экшеном *Universal Combat: A World Apart*.

Издателем числилась **DreamCatcher Games**, в релизных планах напротив *A World Apart* значился месяц мая. Однако что-то не срослось. То ли Смарт не устроил полагающийся 3000AD процент с прибыли, то ли DreamCatcher Games оказалась недовольна готовым продуктом, но Дерек побежал с заявлением в суд. Прения продолжались недолго, и приговор лишил издателя права распространять, как *A World Apart*, так и предыдущие игры студии Дерека Смarta – *Battlecruiser Millennium Gold* и *Universal Combat*. Оставшийся без издателя



■ Таким себя представляет сам Смарт...

игроДел и не думает грустить. Оголтелые фэны серии (коих вряд ли наберется больше четырех дюжин) в ближайшем будущем смогут заплатить деньги и скачать дистрибутив *Universal Combat: A World Apart* с сайта 3000AD.

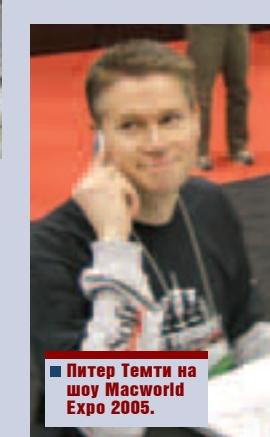
Не совсем понятно, какой Клондайк обогатил Смarta, однако, по его словам, студия 3000AD сейчас работает над двумя крупными проектами. Онлайновый космосим *Universal Combat Online* станет доступен осенью следующего года, а в конце 2007-го следует ждать ультрасовременную *Battlecruiser Next Gen*. Игра использует **Reality Engine** от **Artificial Studios**. Да-да, тот самый движок, права на который недавно купила **Epic Games**, поклявшись прекратить его поддержку, а всю прилагающуюся документацию сжечь в топке.

КРЕПОСТНЫЕ ДУШИ



■ Серия Close Combat родилась 9 лет назад.

Работорговля не умерла – она просто немного подкорректировала свой имидж. Ежемесячно бизнес-воротили продают и покупают девелоперские студии. В контракте только что не пишут: «студия такая-то и сорок крепостных душ вместе с ней». Разработчики не жалуются. Время сейчас тяжелое, и уборщикам по-прежнему платят меньше, чем программистам.



■ Питер Тамти на шоу Macworld Expo 2005.

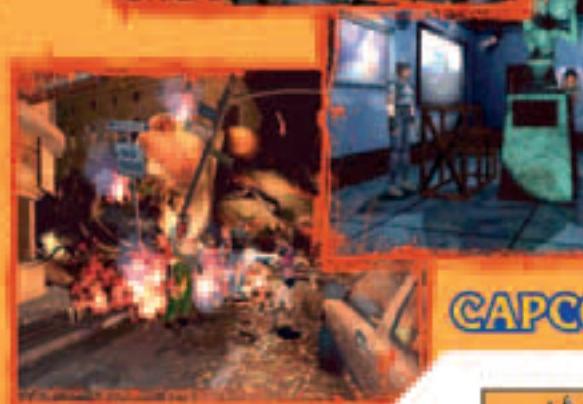
Давеча вот купили **Atomic Games**, студию, подарившую нам отличную серию варгеймов *Close Combat*. О покупателе – компании **Destineer Studios** – известно немногое. Она была основана в 2001 году бывшим вице-президентом **Bungie** **Питером Темти** (Peter Tamte). Поскольку у Темти большой опят работы для платформы **Macintosh**, Destineer Studios также крепко связана с «Маками». Впрочем, это не означает, что будущие игры Atomic Games будут Mac-эсклюзивами. Компания продолжит линейку реалистичных милитари-проектов *Close Combat*. В ближайших планах – завершение работы над стратегией о перипетиях Корейской войны *Close Combat: Red Phoenix*. Издавать ее будет уже новый хозяин.

Акелла

RESIDENT EVIL
RESIDENT EVIL 2
RESIDENT EVIL 3
NEMESIS



ОБИТЕЛЬ ЗОДА



Игровая трилогия, на долгие годы ставшая эталоном жанра «холтог», приходит на платформу РС. Прикрываясь мирными исследованиями, корпорация Umbrella разработала вирус, превращающий все живые существа в кровожадных мутантов. Специальное подразделение S.T.A.R.S. отправляется в одинокий особняк, под которым скрыты лаборатории, кишащие зомби и кровожадными мутантами. Но, несмотря на все старания, остановить распространение вируса было невозможно: новая чума выбралась на поверхность и поразила город Raccoon City. Находясь на грани кромешного ужаса и безумия, герои каждую секунду должны быть готовы к поединкам с беспощадными машинами смерти.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

Атмосфера всепоглощающего страха во мраке замкнутых пространств

Кошмарные существа поджидают вас за каждым углом

Несколько видов убойных стволов для кровавой расправы над монстрами

Уникальный дизайн, проработанные до мельчайших деталей локации и модели

Несколько персонажей с тщательно прописанными характерами

CAPCOM



Акелла



Мобиле

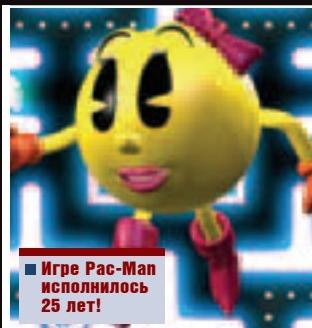
Рекламная программа в партнерстве с компаниями «Союз» и «Мобиле»

© 2005 "Akella", © "Capcom"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614



После нескольких судов по поводу условий труда, в компании **Electronic Arts** крепко призадумались, как пресечь заразу. По слухам, поскольку большинство жалоб поступает от батраков лос-анджелесской студии, где трудовое законодательство на стороне работников, принято жесткое решение: закрыть калифорнийское отделение EA и переехать во Флориду. Неизвестные источники уверяли, что флоридский губернатор пообещал «электроникам» многочисленные налоговые послабления. Есть только одно но.

— Это такое вранье, что даже смешно! — заявил глава EALA **Нил Янг** (Neil Young).

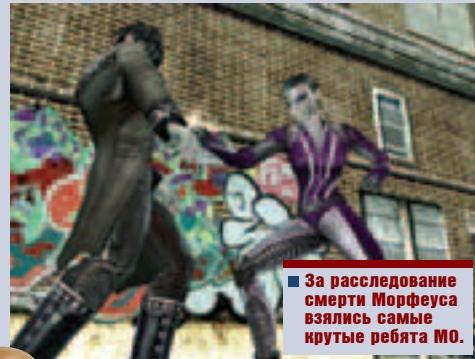


Японская корпорация **Bandai**, специализирующаяся на детских игрушках, но не брезгующая и производством фильмов и телесериалов, купила с потрохами компанию **Namco**. Покупка обошлась в 175 миллиардов юаней (1.7 миллиарда долларов). Слияние двух компаний завершится к концу сентября. После этого **Namco Bandai Holdings** будет общини усилиями продвигать на мировой рынок тамагочи и **Digimon** (интеллектуальная собственность Bandai), а также **Tekken**, **Soul Calibur** и **Pac-Man** (права на игры обеих серий принадлежат Namco).

ПОКОЙСЯ С МИРОМ, МОРФЕУС



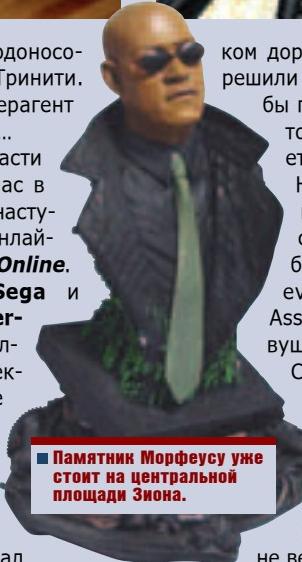
■ Морфеус воскреснет в *The Matrix: Path of Neo*.



■ За расследование смерти Морфеуса взялись самые крутые ребята MO.

Морфеус мертв. Капитан «Навуходоносора» ненадолго пережил Нео и Тринити. Его выселил и прикончил суперагент Assassin, подосланный Машинами... Даже если ты видел все три части «Матрицы», не спеша обвинять нас в шизофрении. Смерть Морфеуса наступила не на большом экране, а в онлайн-новой ролевой игре *The Matrix Online*. Игра, изданная компаниями **Sega** и **Warner Bros. Interactive Entertainment**, является прямым продолжение киберпанк-трилогии. Вся рекламная компания *The Matrix Online* была построена на факте преемственности. Мол, хотите узнать, что случилось после событий «Матрица: Революция»? Подключайтесь!

Кстати, Морфеуса в игре озвучивал актер **Лоренс Фишбэрн** (Laurence Fishburne), сыгравший капитана «Навуходоносора» и в кинотрилогии. То ли его услуги слишком



■ Памятник Морфеусу уже стоит на центральной площади Зиона.

ком дорого стоили, то ли **Sega** и **WBIE** решили пожертвовать Морфеусом, чтобы подогреть интерес к слабо стартовавшей MMORPG, но факт остается фактом: боевого товарища Нео больше нет. О его смерти геймеры узнали в ходе срежиссированного разработчиками события — так называемого live event. Подосланный Машинами Assassin заманил Морфеуса в ловушку и расстрелял.

Смерть темнокожего титана послужила началом новой сценарной ветки в *The Matrix Online*. Подписчики MMORPG уже идут по следу убийцы. Издали *The Matrix Online* намекают: возможно, Морфеус умер «да не весь». Все зависит от геймеров.

В любом случае Морфеус вернется в игре *The Matrix: Path of Neo*, которую компания **Atari** издаст в ноябре.

НОВАЯ ФАНТАЗИЯ



■ Говорят, Square задумывается о ремейке FFVII.



■ С годами Клауд только хорошеет.

Японская компания **Square Enix** наконец-то определилась с датой релиза компьютерного анимационного фильма **Final Fantasy VII: Advent Children**. Долгожданный полнометражный мультфильм выйдет в Японии 14 сентября, а чуть позже доберется до Америки. Кстати, для англоворящей аудитории Square Enix намерена полностью дублировать *Advent Child-*

ren. Некоторых фэнов это жутко опечалило — они хотят версию на японском языке с английскими субтитрами. Ситуацию, вероятно, исправят выпуском специального DVD-издания фильма.

Final Fantasy VII: Advent Children создан по мотивам поистине легендарной игры. Премьера **Final Fantasy VII** для приставки **PlayStation** состоялась 31 января 1997 года, спустя год появился PC-порт. На сегодняшний день по миру разошлись 9.5 миллиона экземпляров этой ролевой игры.

Действие *Advent Children* разворачивается после событий *Final Fantasy VII*. Главный герой игры, наемник Клауд, отошел от дел. Тихую жизнь нарушает странная эпидемия, охватившая город Мидгар. К Клауду вновь обращаются за помощью... Остальное узнаешь после 14 сентября.

Акелла

7 SINS



Apple City –
город сбыта мечты, столица могущества, колыбель всех человеческих грехов.

Настоящий магнит для крупных дельцов, звезд шоу-бизнеса и прочих толстосумов с их обольстительными подружками. И если судьба привела тебя сюда, не упусти свой шанс быстро и легко выбиться в люди, прослыть настоящим Казановой и получить то, к чему Apple City стремится каждый, – безграничную власть!

Добейся славы и успеха на протяжении 60 эпизодов в 7 главах.

Создай свой прототип в игровом мире, используя гибкие настройки внешности.

20 интерактивных локаций Apple City, населенных более чем 100 персонажами.

Более 200 предметов для оформления собственных «скромных» апартаментов.

Соблазни очередную красотку, ты можешь получить не только удовольствие, но и ценную информацию.



Игра



© 2005 "Akella"
© 2005 "Monte Cristo"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Официальный сайт: www.akella.com, E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла



Компания **Deep Silver**, верная заветам **Уилла Райта** (Will Wright), не намерена менять ориентиры. После двух частей **Singles**, являющихся клонами **The Sims** с многократно увеличенной эротической составляющей, издательство выносит на суд публики игру **Girlzz**. Проект не отличается по геймплею от The Sims, но, как следует уже из названия, целиком и полностью посвящен девицам. Симулятор жизни калифорнийской студентки делается «девушками для девушек», а потому шоппинг, танцульки и романтические свидания гарантированы.

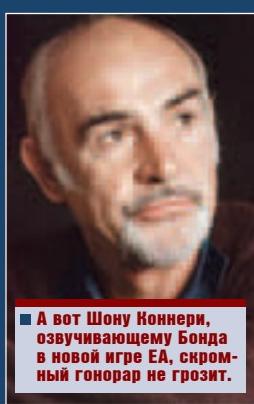


Ежемесячно геймеров исследуют, как подопытных свинок. Компания **AOL Games** в мае провела по телефону опрос, в котором приняли участие 800 человек в возрасте от 18-ти до 55-ти лет и 200 тинейджеров. О том, что геймерская аудитория в США взрослеет, мы уже не раз писали. А вот узнать, от чего люди готовы отказаться ради понравившейся игры, было интересно. Итак, 33 процента опрошенных готовы пропустить любимое телешоу, 19 процентов – отказаться от обеда и ужина, а 25 процентов – играть без перерыва всю ночь до утра.

МОЛЧАНИЕ – ЗОЛОТО



Сейчас, когда ты читаешь эти строки, в Америке, вполне вероятно, полным ходом идет забастовка актеров. Герои экрана обвиняют игровую индустрию в возмутительной прижимистости. Сразу две крупнейшие актерские организации – **Screen Actors Guild** (SAG) и **American Federation of Television and Radio Artists** (AFTRA) – протестуют против мизерной оплаты труда артистов, озвучивающих персонажей игр. Напомним, конфликт разгорелся еще в декабре прошлого года. Так уж повелось, что актерам, которые предоставляют игровой индустрии свои голоса, платят разовый, весьма скромный гонорар. Одно дело, когда проект проваливается или пользуется заурядным спросом, но совсем другое, когда игра становится мегахитом. *Halo*, *The Sims 2*, *Half-Life 2* – каждая из них



принесла издателю за несколько месяцев больше 100 миллионов долларов прибыли. Однако никто не собирается делиться с актерами.

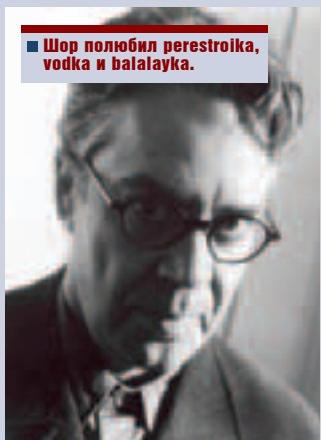
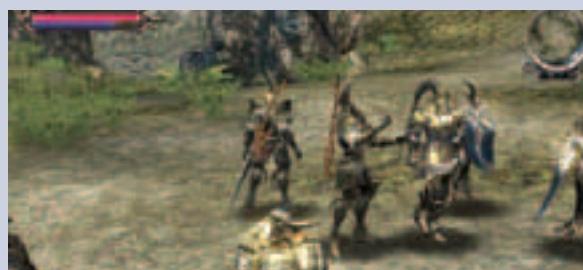
Терпение членов SAG и AFTRA лопнуло. Они требуют платить в соответствии с продажами игры, если та разошлась тиражом, превышающим 400 тысяч копий. То есть получать свой процент с каждого купленного экземпляра игры. В интересах же издательств (в облике главного злодея выступает в очередной раз

Electronic Arts) оставить ситуацию с оплатой труда актеров без изменения. Быть забастовке или нет – этот вопрос актерские организации решали 7 июня. Для того чтобы началась акция протesta, необходимо 75 процентов голосов из 1900 членов SAG и 66.7% из 1000 членов AFTRA. Эра «немых» игр возвращается?

МОСКВА ВДОХНОВИЛА ШОРА

Канадский композитор **Говард Шор** (Howard Shore) известен, прежде всего, саундтреком к киносаге «Властелин колец». Эта работа принесла ему «Оскар». Шор также сочинял музыку для фильмов Мартина Скорсезе, Дэвида Кроненберга, Дэвида Финчера и Кевина Смита. Спрос на его услуги сейчас велик, однако из многих предложений Говард выбрал самое неожиданное. Он взялся написать саундтрек к новой онлайновой ролевой игре **SUN**, разрабатываемой компанией **Webzen**. И, как выяснилось на **E3 2005**, вдохновение пришло к композитору благодаря России.

– Я впервые пишу музыку для виртуального мира, хотя сам давно играю в MMORPG, – рассказывает Говард Шор. – В прошлом ноябре я оказался в Москве, где готовил шоу *Lord of the Rings Symphony* в Кремле. Я работал с оркест-



Мир **SUN** многим напоминает «Властелина колец».

ром и русским хором. Потом дал с ними два концерта в Токио. Я добавил японских певиц к русскому хору, как мне неожиданно пришла идея написать музыку, в которой были бы смешаны западные и восточные элементы, русская и азиатская культуры. В Sun поют корейцы, а русский оркестр аккомпанирует.

10 СМУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

Быть первым на новом уровне
и участвовать в разработке
и создании DC Universe Online.
Интерактивного и фантастиче-
ского онлайн-игрового проекта.
Федерация России, Тюмень
Телефон: +7 (345) 732-00-00
Факс: +7 (345) 732-00-01
Почта: 724000, г. Тюмень, ул. Красноармейская, 87
адреса всех филиалов, адреса сайтов

CONSTANTINE

КОНСТАНТИН

ПОВЕЛИТЕЛЬ ТЬМЫ



Ад охотится за ним,
Рай его отвергает,
Земля нуждается в нём,
Управляешь им ты.

VERTIGO, JOHN CONSTANTINE, HELLBLAZER and all related character names and elements are trademarks of and © DC Comics.
CONSTANTINE movie logo, WB LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.
©2005
CONSTANTINE вымысел © 2005 DC Comics Limited et BBC Studios Limited. Музыка использована BBC Studios Limited. DC и логотип DC являются торговыми марками DC Comics Ltd. Все права защищены.
Все остальные торговые марки и имена являются торговыми марками
и/или компаний-владельцев. VERTIGO, JOHN CONSTANTINE, HELLBLAZER и все связанные с ними персонажи являются торговыми марками и © DC Comics. Логотип BBC logo
и логотип WB: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.
Перевод на русский язык © 2005 Nival Interactive. Все права защищены.





Microsoft за-
казала себе
Dragon Age.

Канадские RPG-кудесники **BioWare** в настоящее время работают над двумя новыми ролевыми играми. Одна из них – *Dragon Age* – ранее планировалась как PC-эксклюзив. Однако после того как **Microsoft** призвала вассалов поддержать консоль **Xbox 360**, вероятно, появится и консольный вариант игры. А в недавнем интервью глава BioWare **Рэй Музика** (Ray Muzyka) объявил о намерении компании осваивать новые вотчины. Речь идет о переносных игровых системах и онлайне. Музика признался, что является фанатом *World of Warcraft*, и намекнул: ждите MMORPG от BioWare.



Врага надо
знать в лицо!

Билль калифорнийского политика **Лиланда Йи** (Leland Yee), направленный против жестоких игр, сделал еще один шагок на пути к тому, чтобы обрести статус закона. Комитет по искусству, в который входит Йи, одобрил законопроект. Еще немного и за продажу тинейджеру игры с рейтингом Mature начнут штрафовать на тысячу баксов, а также отбирать лицензии на торговлю.

– За насилие над женщинами, бандитизм и убийство полицейских мы бросаем людей в тюрьму, – говорит Лиланд Йи.
– Игры, которые учат всему этому, не должны попасть в руки несовершеннолетних.

С КЕМ ДРУЖИТ VALVE?



Ломбарди из
Valve обеща-
ет Aftermath
в сентябре.

Окончательно рассорившись с издательством **Vivendi Universal Games**, компания **Valve Software** через суд вернула себе исключительные права на обе серии *Half-Life* и *Counter-Strike*. И вот ведь незадача – не за горами дата выхода адд-она *Half-Life 2: Aftermath*. Valve не собирается отказываться от онлайнового сервиса **Steam** и будет распространять Aftermath через Интернет. Однако нелепо пренебрегать коробочной версией игры – можно потерять десятки тысяч потенциальных покупателей и миллионы долларов.

Впрочем, в Valve никто не собирается чудить. Репутация компании такова, что любой издатель посчитает за счастье заняться производством и распространением видео с корпоративных вечеринок Valve, не говоря уже об аддоне к лучшей компьютерной игре 2004 года. Как сообщил **Дуг Ломбарди** (Doug Lombardi), компания уже нашла себе достойного партнера. Пока неизвестно, кто «будет танцевать» Valve. По слухам, лучше всех на переговорах себя показало издательство **Activision**. Сотрудничество двух компаний началось еще весной 2003 года, когда Activision получила права



VU Games в августе
лишаются всех
прав на игры Valve.



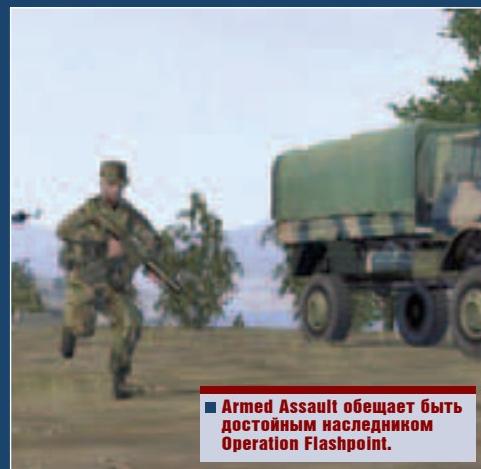
Боевая подруга
Фримена в ад-
оне останется
просто NPC.



В безымянном проекте Bohemia
Interactive обещают ультрасов-
ременное оружие и технику.

OPERATION FLASHPOINT 2 МАСКИРУЕТСЯ

В 2001 году, благодаря замечательному тактическому шутеру *Operation Flashpoint*, весь мир узнал о пражском разработчике **Bohemia Interactive Studio**. Игра разошлась тиражом в 1.5 миллиона экземпляров, после чего студия надолго пропала из вида. Все знали, что компания делает *Operation Flashpoint 2*. Недавно страничка игры стала переносить гостей на сайт **Armed Assault**. Многие посчитали, что именно в эту игру выродился сиквел OF.



Armed Assault обещает быть
достойным наследником
Operation Flashpoint.

Слухи практически подтвердились, когда Bohemia Interactive анонсировала военный экшен-симулятор *Armed Assault* (дата выхода намечена на конец года). Однако спустя пару недель чехи представили публике еще одну игру! Действие нового милиции-беспредела развернется в 2010 году. Bohemia Interactive почему-то скрывает название игры. Фэнзы *Operation Flashpoint* предполагают: вот он, долгожданный сиквел! Поговаривают, пражская компания разругалась с издателем **Codemasters** и лишилась всех прав на франчайз *Operation Flashpoint*. Так ли оно или нет – неизвестно, однако в графе «издатель» у новой игры пока стоит прочерк.



На территории Российской Федерации
и стран СНГ действует
ассоциация «1С-Магазины мультимедиа»
Офис продаж в г. Москве: 125009, г. Москва,
Соколенковский, 3, к.
Тел.: (495) 722-82-27
Факс: (495) 722-44-47
адрес электронной почты: 1c-mm@mail.ru

СВОЙ В ДОСКУ!



"ПУТЕШЕСТВИЕ В УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ МИР СКЕЙТБОРДА" 1c.ru



Технология Intel® Hyper-Threading на платформе Intel® Pentium® 4 обеспечивает отличную скорость и плавность работы игры



ACTIVISION.
activision.com

NEVERSOFT

ИМПЕРИЯ

ШИНОК
VIDEO

GameSpy

DOLBY
DIGITAL

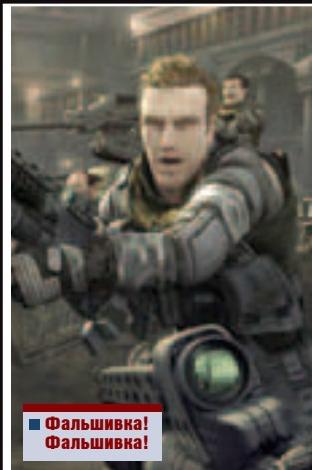
Официальный
партнер

© 2005 Activision, Inc. Activision является зарегистрированной торговой маркой. THUG является торговой маркой компании Activision, Inc. Все права защищены. Тони Хук является зарегистрированной торговой маркой Тони Хука. Разработано компанией Венекс, Inc. GameSpy и слоган «Powered by GameSpy» являются торговыми марками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены. Dolby и символ динамичного D являются торговыми марками Dolby Laboratories. Все остальные торговые марки являются собственностью их законных владельцев. Intel, Pentium являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах. © 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.



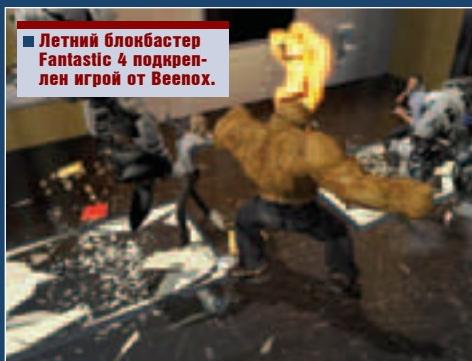
Обеспокоенное успехами конкурентов, издательство **Electronic Arts** решило уделять больше внимания саморекламе. Новым главным пиарщиком «электроников» стало агентство

Wieden+Kennedy. Эта компания имеет представительства по всему свету: в Лондоне, Амстердаме, Нью-Йорке, Токио и Шанхае. Wieden+Kennedy заработали репутацию благодаря успешной работе с **Nike**, **Honda** и **Coca-Cola**. Теперь пиар-контроллер будет продвигать по всем фронтам новые игры EA, включая серии *The Sims*, *Madden NFL*, *FIFA* и *Need For Speed*.



E3 2005 прошла под флагом консолей нового поколения – **Xbox 360** и **PlayStation 3**. Технологические демки, представлявшие возможности приставки **Sony**, поражали воображение. Увы, геймеров попросту надули. **Марв Беркетт** (Marv Burkett), ведающий финансами в **Nvidia**, признался: графический чип **RSX** для PlayStation 3 еще не готов, а все демки были показаны на чипе для персональных компьютеров. По характеристикам он похож на тот, что Nvidia делает для Sony, но все-таки пока рано судить, насколько хорошо у PlayStation 3 обстоят дела с графикой.

ACTIVISION ВТОРГАЕТСЯ В КАНАДУ



Заработав за год рекордные 1.4 миллиарда долларов, издательство **Activision** зажило на шикарную ногу. Буквально за несколько дней калифорнийская компания приобрела сразу две студии. Activision уже принадлежат разработчики **Infinity Ward** (*Call of Duty*), **Luxoflux** (*True Crime: Streets of LA*), **Nevversoft** (серия *Tony Hawk*) и **Treyarch** (*Spider-Man*). Среди «новичков» – **Toys for Bob** и **Beenox, Inc.** Канадская студия Beenox батрачит на Activision уже два года кряду, хорошо зарекомендовав себя. Компания ответственна за PC-версии таких игр, как *Shrek 2*, *Tony Hawk's Pro Skater 4* и еще не вышедшие *Fantastic 4* и *Ultimate Spider-Man*. В деле портирования на «персоналку» канадцы добились больших успехов. Разработанные Beenox



Порт *Tony Hawk's Pro Skater 4* признан виртуозной работой.



технологии были оценены по достоинству не только специалистами. Бизнес-совет города Квебек, где, собственно говоря, располагается студия, неоднократно вручал ей награду за инновации.

Beenox станет форпостом Activision в Канаде. Сейчас эта страна считается крайне привлекательной для игровой индустрии. В первую очередь благодаря вменяемому налогобложению, а также благодаря немалому количеству местных талантливых девелоперов.

Все сотрудники Beenox остались при работе. Планируется даже расширение штата, ведь Activision намерено не просто использовать опыт канадцев в вопросе переноса игры с одной платформы на другую, но и заняться разработкой новых технологий.

EPIC НАНОСИТ ДВОЙНОЙ УДАР



Представив публике свою новую консоль **Xbox 360**, корпорация **Microsoft** принялась анонсировать проекты для приставки нового поколения. Поскольку *Halo 3* не будет стартовой игрой для Xbox 360 (ее релиз решили подгадать к моменту выхода **PlayStation 3**), основное внимание уделяется *Gears of War*. Тактический шутер «Вы-еще-никогда-такого-не-видели» разрабатывается на движке **Unreal Engine 3**



Оллард умалчивает о дате релиза PC-версии *Gears of War*.

прославленной командой **Epic Games**. Помимо превосходной графики, экшен-блокбастер удивит нас лучшим AI и управлением компьютерными напарниками с помощью голосовых команд.

Gears of War позиционируется как эксклюзив для Xbox 360, поэтому несложно понять удивление публики, когда просочились слухи о PC-версии игры. Вице-президент Microsoft **Джей Оллард** (J Allard), возглавляющий Xbox-департамент, не стал лукавить и признал: игра выйдет на двух платформах. Однако геймерам, предпочитающим компьютер, явно придется подождать. Скептики уверяют, что, как и в случае с *Halo*, PC-версия появится спустя два года. Оптимисты сокращают этот срок до полугода. Кто прав?

10 АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
СМУЛЬТИМЕДИА

Рекламное агентство
"Будущее работы"
и ассоциация магазинов
смультимедиа и франшиз "Со-
юзММР", Москва, ул. Багуя-
Семашко, д. 37,
телеф. (095) 727-80-87,
факс (095) 987-44-07
адреса магазинов см. на 10-й



FREE RADICAL

Codemasters

BRING IT ON

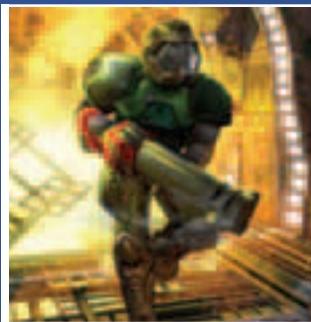
© 2000 Free Radical Design Limited. Все права защищены. Second Sight™, a logo, Second Sight, и Second Sight Design являются товарными знаками или registered trademarks в США и других странах. Все остальные названия, логотипы, имена, изображения, вымышленные персонажи, и т.д., являются товарными знаками или registered trademarks их правообладателей. Все права защищены. © 2000 Free Radical Design Limited.



■ Potti снова взялся за снайперку.

ПРОБЛЕМЫ В NiP

Известный шведский CS-клан **Ninjas in Pyjamas** снова огорчил своих многочисленных фанатов, но на этот раз не очередным поражением на чемпионате, а новостью об уходе из команды сразу четырех ведущих игроков. **Vilden**, **Hyper**, **SpawN** и **Ahl** покинули проект в связи с «отсутствием мотивации к продолжению киберспортивной карьеры». В результате в NiP сначала остался лишь **HeatoN** (впрочем, этот боец может сойти как минимум за двоих), а затем к нему присоединился отыскавший от чемпионатов **Potti**.



РОССИЯНЕ В ФИНАЛЕ

Столичный клан **Rush3D** (**Cooller**, **Jibo**) успешно миновал отборочную стадию на **Euro Cup Q3 2x2** и теперь отправится в Голландию на LAN-финал турнира. Соперники у россиян подобрались действительно сильные – это шведские пары **IC** (**Toxic**, **Fox**), **Action Ligan** (**Labur**, **Zyvve**) и **Eye** (**Desp**, **Ironbyte**). В ходе квалификации Rush3D однажды уже проиграли **Ice Climbers**, но все-таки это была битва по Интернету, и скандинавы чувствовали себя как рыба в воде. В решающем же матче за путевку в Амстердам москвичи разгромили местных **PZZ**.

TETRIS ВСЕ ЕЩЕ В СТРОЮ



■ В номинации Counter-Strike победу праздновала x4team из Петербурга.



■ Церемония открытия началась с выступления зажигательных девчонок.



■ Кубок за первое место по Tetris вручал сам Алексей Пажитнов.

Counter-Strike 5x5

- 1 место – x4team
(Санкт-Петербург) – кубок и 5 ноутбуков SD Viser;
- 2 место – DJS5*Oazis
(Якутск) – 5 игровых станций Shuttle SB81P и SB83G5;
- 3 место – Rush3D (Москва);
- 4 место – Begrip (Москва).



■ USSRxChis стал лучшим гонщиком на турнире.

Warcraft III:

The Frozen Throne 1x1

- 1 место – SK.Deadman
(Москва) – кубок и ноутбук SD Viser;
- 2 место – Prometey
(Первоуральск) – игровые станции Shuttle SB81P и SB83G5;
- 3 место – es4x.Abver
(Москва).

турнире знаменитого **Caravaggio** в боях **Warcraft III: The Frozen Throne**. К всеобщему удивлению, обладатель золотой медали **WCG 2004 RP** не смог пробиться даже в тройку призеров, уступив **Abver** и **M19*Miker**. Ну а первое место занял, естественно, **SK.Deadman**, не знающий поражений на отечественной сцене на протяжении уже многих месяцев.

Параллельно с баталиями в основных номинациях Кубка России 2005 проходил турнир по **Tetris**, организованный в честь 20-летнего юбилея великой игры. Примечательно, что мероприятие посетил создатель бессмертного хита **Алексей Пажитнов**. Он специально прилетел из далекого Сиэтла, чтобы посмотреть на профессиональных «тетрисоманов», а заодно сыграть дуэль с победителем чемпионата, **Артемом Воронковым**. Под восторженные аплодисменты публики Пажитнов доказал, что у него есть еще порох в пороховницах, уверенно победив своего соперника. А по завершению боя Алексея ждал приятный сюрприз – ему была вручена награда **Gameland Award** «За вклад в развитие игровой индустрии».

Quake III Arena 1x1

- 1 место – Rush3D-Jibo
(Москва) – кубок и ноутбук SD Viser;
- 2 место – Rush3D-Evil
(Москва) – видеокарта Gigabyte 3D1;
- 3 место – tK'Spider
(Иркутск).

Need For Speed

Underground 2 1x1

- 1 место – USSRxChis
(Екатеринбург);
- 2 место – USSRxMrKOT
(Екатеринбург);
- 3 место – Zebra|cave
(Москва).



■ ТУРНИР СИЛЬНЕЙШИХ

На знаменитой американской выставке электронной индустрии **E3 2005** было множество разнообразных событий, однако мероприятие, подаренное геймерам компаниями **Nvidia** и **Global Gaming League**, заслуживает отдельного внимания. **Vsports All Stars** – так назывался турнир, в котором приняли участие сильнейшие, по мнению организаторов, игроки. Матчи происходили в нескольких номинациях, однако внимание российских болельщиков было привлечено лишь к боям **Quake III Arena**, где участвовал москвич **Cooler**. Его партнером по команде был швед **Fox**, а соперниками – американцы **ZeRo4** и **Czm**. Сначала всем четырем дуэлянтам предстояло сразиться между собой в очных поединках, а затем состоялся матч 2x2.

По итогам всех битв первое место занял именно представитель России – он хоть и уступил **Czm**, но в парной встрече вместе с **Fox** показал янки, как надо играть teamplay. Тем не менее, у **Cooler** будет шанс поквитаться со своим обидчиком на чемпионате **Electronic Sports World Cup**, который пройдет во Франции в июле.

Но вернемся к **Vsports All Stars**. В дисциплинах **Painkiller** и **UT2004** безоговорочную победу одержали **VoO** и **Lauke**.



Результаты матчей Vsports All Stars по Quake III Arena:

Cooler – ZeRo4 –
26:7 на ztn3tourney1;
Cooler – Fox –
11:8 на pro-q3dm6;
Cooler – Czm –
10:25 на ztn3tourney1;
EU (Cooler, Fox) – US (ZeRo4, Czm) –
85:28 на pro-q3dm6;
Czm – ZeRo4 –
45:21 на pro-q3tourney4;
Czm – Fox – 60:5 на hub3aeroq3;
ZeRo4 – Fox –
15:12 на pro-q3dm6.



■ Перед вами лучшие игроки в Q3 в мире: Fox, Cooler, ZeRo4, Czm (слева направо).



■ VoO по традиции разорвал всех в Painkiller.



■ В сезоне WC3L 7 команда 64AMD стала лишь второй.

4K.INTEL – ЧЕМПИОНЫ

Завершился седьмой сезон онлайн-лиги по **Warcraft III – WC3L**. В финал пробились четыре команды: **SK.Intl**, **4Kings**, **mYm** и **64AMD**. Последняя стала чемпионом прошлого сезона во многом благодаря россиянам

Deadman и **Caravaggio**. Однако в этом розыгрыше состав клана сильно изменился, и он уже не смог составить конкуренцию звездам из **4Kings.Intel**. В заключительном матче «Короли» победили с разгромным счетом 4:1, и у них по традиции блестал голландец **Grubby**. Третье место досталось **SK.Intl** во главе с киевлянином **NoT**.

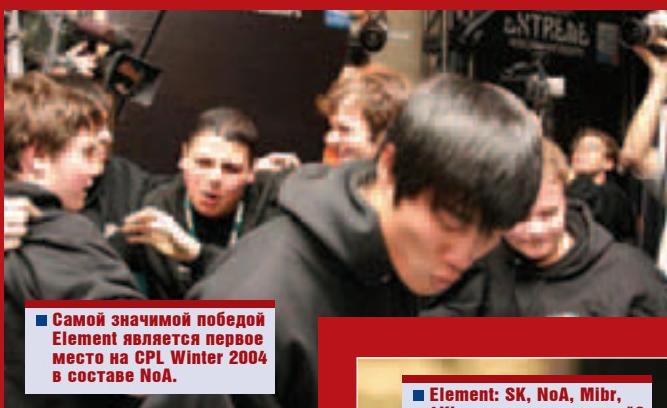


■ Так теперь выглядит карта de_inferno.

STEAM ОБНОВИЛСЯ

Разработчики из **Valve** в очередной раз обновили свое детище **Counter-Strike: Source** (upgrade происходит через сервис **Steam**). Видеоизменилась популярная карта **de_inferno**. Улучшились боты – теперь они активнее пользуются лестницами и не покидают сражение после окончания раунда. Исправлен баг, из-за которого при стрельбе по решеткам зависала игра. Также при попаданиях в решетки и сетчатые заборы пули издают корректные звуки. И, наконец, ошибка с **sv_downloadurl**, скачивавший лишь один файл, отныне устранена.

■ ELEMENT ПЕРЕШЕЛ В 4KINGS



■ Самой значимой победой Element является первое место на CPL Winter 2004 в составе NoA.



■ Element: SK, NoA, Mibr, 4Kings – кто следующий?

Норвежский CS-игрок **Element**, неоднократно признанный лучшим стрелком мира, опять заставил геймерскую общественность говорить о себе. Еще полгода назад он выступал за **NoA**, побеждая практически во всех чемпионатах, но затем неожиданно подписал контракт с бразильским проектом **Mibr**. Мотив перехода до сих пор до конца не ясен – прыгнуть из клана-гранда в

команду среднего уровня способна только настоящая звезда. Увы, в стане южноамериканцев Element продержался совсем недолго. Его выгнали за недобросовестное отношение к тренировкам. По словам менеджера **Mibr**, норвежца постоянно тянуло на родину, и он ни в какую не хотел жить далеко от дома. Еще одной причиной разногласий стал языковой барьер. В одном из решающих моментов в матче против **NiP** Элемент неправильно понял слова партнера по команде и допустил грубую ошибку, в результате которой его команда проиграла. Впрочем, скандировав быстро нашел себе новое пристанище – его пригласили в английский клан **4Kings** для выступления во втором сезоне турнира **WEG 2005**.



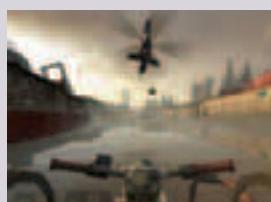
Championship Manager 5



Empire Earth II



Guild Wars



Half-Life 2



Imperial Glory



LEGO Star Wars

Как ты уже, наверное, заметил, рубрика «Бестселлеры» немного изменилась. Если раньше мы оповещали тебя лишь о пертурбациях в американском PC-чарте, то отныне предлагаем быть в курсе и британских сводок с фронта. Вкусы европейцев отличаются, и далеко не всегда по разные стороны Атлантики играют в одни и те же игры. Взять, к примеру, менеджеры. В США к этой «забаве для зонд» относятся с прохладой. В Великобритании же все совсем наоборот. **Championship Manager 5**, выпущенный местным бедолагой **Eidos Interactive**, не пер-

ый месяц обитает в TOP5 и не намерен сдавать позиции. Больше всего долларов и фунтов в мае было потрачено на **Guild Wars**. Корейцы из **NCsoft**, кажется, вычислили формулу успеха онлайновых ролевых игр и теперь бьют без промаха по кошелькам геймеров. Новая MMORPG «для казуалов» идет дорогой **World of Warcraft** – стартовав на 1 месте, она не торопится спускаться вниз чарта. В Америке на удивление хорошо приняли два сиквела стратегий: **Stronghold 2** и **Empire Earth II**. Если продажи продержатся на том же уровне еще пару месяцев, можно

с уверенностью пророчить третьи серии. По закону подлости, сразу после покупки британским издательством **SCI** нищего соотечественника **Eidos Interactive**, дела последнего пошли в гору. Благодаря Джорджу Лукасу и производителю детского конструктора, **LEGO Star Wars** пользуются большим спросом во всем мире. А **Imperial Glory**, выпущенная **Eidos** чуть позже, сразу же впрыгнула на 3 место английского рейтинга продаж. Впрочем, после того как отвалились почки, «Боржоми» уже не помогает.

За чартами присматривал
Иван «Nemezido» Гусев

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ / МАЙ 2005 ГОДА

Название игры

Издатель

1 – 7 мая

01. **Guild Wars**
02. **World of Warcraft**
03. **The Sims 2: University**
04. **Empire Earth II**
05. **The Sims 2**
06. **Stronghold 2**
07. **The Sims Deluxe**
08. **Half-Life 2**
09. **LEGO Star Wars: The Video Game**
10. **Galaxy Of Games 350 JC**

NCsoft
Vivendi Universal Games
Electronic Arts
Vivendi Universal Games
Electronic Arts
2K Games
Electronic Arts
Vivendi Universal Games
Eidos Interactive
eGames

8 – 14 мая

01. **Guild Wars**
02. **World of Warcraft**
03. **Empire Earth II**
04. **The Sims 2: University**
05. **The Sims 2**
06. **The Sims Deluxe**
07. **Stronghold 2**
08. **LEGO Star Wars: The Video Game**
09. **Half-Life 2**
10. **Galaxy Of Games 350 JC**

NCsoft
Vivendi Universal Games
Vivendi Universal Games
Electronic Arts
Electronic Arts
Electronic Arts
2K Games
Eidos Interactive
Vivendi Universal Games
eGames

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ / МАЙ 2005 ГОДА

8 – 14 мая

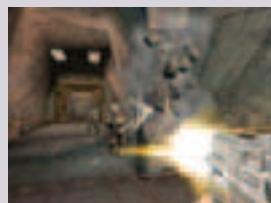
01. **Guild Wars**
02. **Half-Life 2**
03. **The Sims 2: University**
04. **Championship Manager 5**
05. **World of Warcraft**
06. **Football Manager 2005**
07. **The Sims 2**
08. **Empire Earth II**
09. **Stronghold 2**
10. **Pariah**

NCsoft
Vivendi Universal Games
Electronic Arts
Eidos Interactive
Vivendi Universal Games
SEGA UK
Electronic Arts
Vivendi Universal Games
2K Games
Hip Interactive

15 – 21 мая

01. **Guild Wars**
02. **Championship Manager 5**
03. **Imperial Glory**
04. **The Sims 2: University**
05. **World of Warcraft**
06. **Half-Life 2**
07. **Football Manager 2005**
08. **The Sims 2**
09. **Empire Earth II**
10. **Stronghold 2**

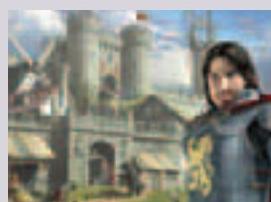
NCsoft
Eidos Interactive
Eidos Interactive
Electronic Arts
Vivendi Universal Games
Vivendi Universal Games
SEGA UK
Electronic Arts
Vivendi Universal Games
2K Games



Pariah



Sims 2



Stronghold 2



The Sims 2 University



The Sims Deluxe



World of Warcraft

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Июль - сентябрь 2005 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
25 To Life	Shooter	12 июля 2005
American Conquest: Divided Nation	Strategy	19 августа 2005
Auto Assault	Action	Лето 2005
Battle of Europe	Simulation	Лето 2005
Battlefield 2	Shooter	Лето 2005
Battlestations: Midway	Strategy	12 июля 2005
Bet on Soldier	Action	Август 2005
Black & White 2	Strategy	III квартал 2005
BloodRayne 2	Action	18 июля 2005
Brian Lara International Cricket	Sports	21 июля 2005
Call of Cthulhu:	Adventure	III квартал 2005
Dark Corners of the Earth		
City of Villians	MMORPG	15 августа 2005
Chaos League: Sudden Death	Strategy	Лето 2005
Charlie and the Chocolate Factory	Action/Adventure	Июль 2005
Chicken Little	Action	Лето 2005
Close Combat: Red Phoenix Strategy		Лето 2005
Codename: Panzers, Phase Two	Strategy	Июля 2005
Coffee Tycoon	Simulation	III квартал 2005
Commandos Strike Force	Shooter	Лето 2005
Crashday	Racing	Лето 2005
Cricket 2005	Sports	01 июля 2005
Crime Life: Gang Wars	Action	Сентябрь 2005
Day of Defeat: Source	Shooter	III квартал 2005
Dead to Rights II	Action	Лето 2005
Deadlands	Action	Сентябрь 2005
Deep Sea Tycoon 2	Simulation	Лето 2005
Dragonshard	Strategy	05 июля 2005
Dreamfall: The Longest Journey	Adventure	01 сентября 2005
Dungeon Siege II	RPG	01 августа 2005
Earth 2160	Strategy	26 августа 2005
ECHO: Secrets of the Lost Cavern	Adventure	Лето 2005
El Matador	Shooter	III квартал 2005
ESPN Ultimate Baseball Online	Sports	02 июля 2005
EverQuest II: Desert of Flames	MMORPG	12 сентября 2005
Evil Dead Regeneration	Action	Лето 2005
Fantastic 4	Action	15 июля 2005
Fahrenheit	Action	Лето 2005
F.E.A.R.	Shooter	Лето 2005
Gods: Land of Infinity	RPG	Лето 2005
Half-Life 2: Aftermath	Shooter	Сентябрь 2005
Heroes of the Pacific	Simulation	Сентябрь 2005
Jaws Unleashed	Action	23 августа 2005
Journey to the Center of the Moon	Adventure	Сентябрь 2005
Madden NFL 06	Sports	08 августа 2005
MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	Racing	02 сентября 2005

Название	Жанр	Дата выхода
Namco Museum 50th Anniversary Arcade Collection	Arcade	Август 2005
Narc	Action	Лето 2005
Navy Training Exercises: Strike & Retrieve	Action	Август 2005
Neuro Hunter	Shooter	19 августа 2005
NHL: Eastside	Sports	Лето 2005
Hockey Manager 2005		
Officers: Gott Mit Uns	Strategy	III квартал 2005
Pilot Down:	Shooter	Июль 2005
Behind Enemy Lines		
Real World Golf	Sports	26 августа 2005
Red Ace Squadron 2	Simulation	III квартал 2005
RHEM 2	Adventure	14 июля 2005
Risk Your Life:	RPG	Лето 2005
Path of the Emperor		
Roads and Rivers Of Europe	Simulation	Июль 2005
RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!	Simulation	Лето 2005
Rome: Total War – Barbarian Invasion	Strategy	Август 2005
Rugby 2005	Sports	Лето 2005
Seven Kingdoms: Conquest	Strategy	Сентябрь 2005
Stacked with Daniel Negreanu	Sports	Лето 2005
Starship Troopers	Shooter	01 июля 2005
The Bard's Tale	Action/RPG	01 июля 2005
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	Action	Лето 2005
The Realms of Stelanthir	RPG	Лето 2005
The Movies	Simulation	Сентябрь 2005
The Settlers: Heritage of Kings Expansion Pack	Strategy	Лето 2005
The Sims 2: Nightlife	Simulation	Сентябрь 2005
The Suffering: Ties That Bind	Action	Сентябрь 2005
Total Extreme Wrestling 2005	Sports	Лето 2005
UFO: Aftershock	Strategy	III квартал 2005
Ultimate Spider-Man	Action	Лето 2005
Universal Combat: A World Apart	Action	III квартал 2005
Warhammer 40,000: Dawn of War – Winter Assault	Strategy	Сентябрь 2005
War World: Tactical Combat	Action	Лето 2005
Worms 4: Mayhem	Strategy	Лето 2005
X3: Reunion	Simulation	30 сентября 2005

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
Act of War (Act of War: Шок и Трепет)	Руссобит-M/GFI	Strategy	Август 2005
Aurora Watching: Gorky Zero (Горький Зеро: в лучах Авроры)	Руссобит-M	Shooter	Июнь 2005
Battlefield 2	Софт-Клаб	Shooter	Июль 2005
Bet on Soldier	Бука	Shooter	III квартал 2005
Big Mutha Truckers 2	Akella	Racing	III квартал 2005
Bloodline (Bloodline. Линия крови)	Новый Диск	Action/Horror	Сентябрь 2005
Boyz Dont Cry (Пацаны не плачут)	Руссобит-M/GFI	Adventure	Июль 2005
CT SPECIAL FORCES (СПЕЦНАЗ: Огонь на поражение)	Руссобит-M	Shooter	Июль 2005
Cold War	Akella	Action	III квартал 2005
Dungeon Lords	1C	Action/RPG	2005
ER (Скорая помощь: в борьбе за жизнь)	Руссобит-M/GFI	Simulation	Июль 2005
Gotcha! (Банзай!)	Новый Диск	Shooter	Июль 2005
F.E.A.R.	Софт-Клаб	Shooter	Октябрь 2005
Football Manager 2005 (Футбольный Менеджер 2005)	Руссобит-M/GFI	Simulation	Июль 2005
Imperial Glory	Новый Диск	Strategy	Июнь 2005
Juiced	Бука	Racing	Июнь 2005
London Racer World Challenge (Где моя тачка, чувак)	Новый Диск	Racing	Август 2005
Pariah (Изгой)	Руссобит-M	Shooter	Июнь 2005
Project: Snowblind	Новый Диск	Shooter	Июнь 2005
Rabid Dogs 2 (Бешеные псы)	Akella	Strategy	III квартал 2005
Sea Life Park Empire	Akella	Simulation	Июль 2005
Serious Sam 2	1C	Shooter	2005
Singles 2: Любовь втроем	Бука	Simulation	Июнь 2005
SpellForce: Shadow of the Phoenix	Руссобит-M/GFI	Strategy	17 июня 2005
Stronghold 2	1C	Strategy	2005
The Fall: Last Days of Gaia (The Fall: последние дни Мира)	Руссобит-M	RPG	Июль 2005
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Руссобит-M/GFI	Action	Август 2005
Torque: Savage Roads (Крутящий момент)	Руссобит-M/GFI	Racing	Июль 2005

РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
East Front	Burut Creative Team	Руссобит-M	Shooter	Сентябрь 2005
Jagged Alliance 3D	MiST Land South	GFI	Strategy	IV квартал 2005
Lada Racing Club	Geleos	Новый Диск	Racing	III квартал 2005
Neuro	Revolt Games	Руссобит-M	Shooter	Сентябрь 2005
PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)	Akella	1C	Simulation	IV квартал 2005
RattHunter	Secret Sign	Руссобит-M	Shooter	Сентябрь 2005
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC Game World	GSC World Publishing	Shooter	When it's done
Warfare	MiST Land South	GFI	Strategy	IV квартал 2005
Блицкриг II	Nival Interactive	1C	Strategy	III квартал 2005
Братки	VZlab	GFI	Strategy	Август 2005
Велиан	Madia Entertainment	Бука	Shooter	III квартал 2005
Вивисектор: Зверь Внутри	Action Forms	1C	Shooter	2005
Волкодав: Кровное братство	Primal Software	Akella	Action/RPG	IV квартал 2005
Восхождение на трон	DVS	1C	Strategy	2005
Вторая Мировая	1C	1C	Strategy	2005
Дальнобойщики 3: Покорение Америки	Softlab-Nsk	1C	Racing	2005
Звездное наследие	Step Creative Group	1C	Adventure	III квартал 2005
Карибский кризис: Ледниковый поход	G5 Software	1C	Strategy	2005
Корсары III	Akella	Akella	RPG	III квартал 2005
Метро-2	G5 Software	Бука	Shooter	06 октября 2005
Механоиды II	SkyRiver Studios	1C	Adventure/RPG	IV квартал 2005
Мор. Утопия	Ice-Pick Lodge	Бука	Action	09 июня 2005
Ночной Дозор	Nival Interactive	Новый Диск	RPG	III квартал 2005
Ночной Дозор Racing	Psycho Craft Studio	Новый Диск	Racing	Сентябрь 2005
Периметр: Завет императора	KD LAB	1C	Strategy	II квартал 2005
Стальные монстры	Леста	Бука	Strategy	III квартал 2005

FOXCONN®

Advancing Through Innovation

Наследие тысячелетий в технологиях будущего.

www.foxconnchannel.com
www.foxconn.ru

Foxconn — торговая марка Hon Hai Precision Industry Co., Ltd — мирового лидера в области высокотехнологичных решений. Foxconn — крупнейшая частная тайваньская компания, №1 в мире по OEM-поставкам системных плат, разъемов и корпусов для ПК, №2 в мире по выпуску систем охлаждения. В 2004 году объем продаж компании превысил \$16 млрд.

Количество сотрудников, занятых на предприятиях Foxconn

по всем странам мира, более 160 тысяч человек.

CSR

использование

качества

длительности

износа

и надежности

установки

и производство

и утилизация

и переработка

и рециклирование

и воспроизводство

и повторное использование

и сокращение

и минимизация

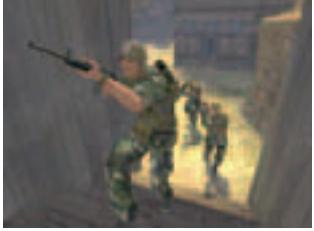
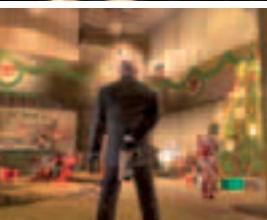
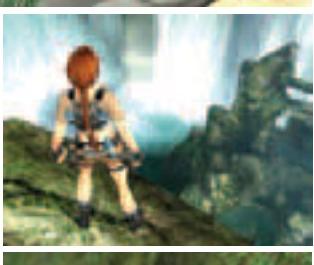
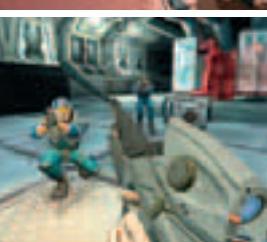
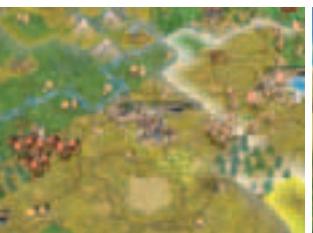
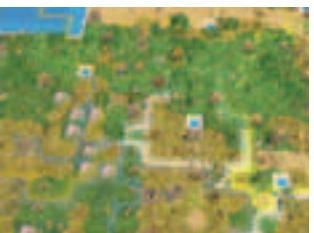
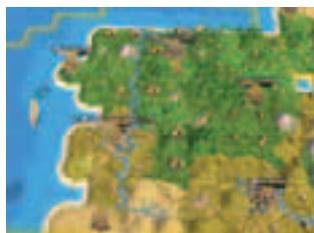
и снижение

и уменьшение

и избежание

и предотвращение

и избегание





ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

<i>Civilization IV</i>	52
<i>Hitman: Blood Money</i>	54
<i>Lara Croft Tomb Raider: Legend</i>	56
<i>Serious Sam II</i>	58
<i>Full Spectrum Warrior: Ten Hammers</i>	60
<i>Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth</i>	62
<i>TimeShift</i>	64
<i>Myst 5: End of Ages</i>	66
<i>Earth 2160</i>	68
<i>X3: Reunion</i>	70
<i>Neuro</i>	72
<i>Восхождение на трон</i>	76
<i>Prey</i>	80
<i>GT Legends</i>	82
<i>Hellgate: London</i>	84



ПОЧТИ КАК В БРАЗИЛИИ

На дворе лето, как мы не устаем сообщать тебе уже второй месяц подряд, – самое время для разработчиков подразнить население «почти готовыми» хитами, которые мы гарантированно не увидим до начала осени. Впрочем, мы то как раз и не против: так у нас, как минимум, есть время подумать, за что стоит платить деньги, а за что – нет. Так, например, если слово **Civilization** тебе о чем-то говорит, то ты уже догадываешься, о чем мы тебе хотим рассказать. Да-да, четвертая часть сериала не за горами. На этот раз – держись за стул – в полном 3D! Дальше по списку у нас **Hitman: Blood Money**. Эта (опять четвертая! Сколько же можно!) часть сериала, и, в отличие от предыдущей, обещает быть оригинальной, интересной, и, что самое главное – весьма сложной.

А вот **Tomb Raider: Legend** – это уже аж седьмая часть именитого сериала (ужас, сегодня мы все о сериалах, да о сериалах). Что нового? Обещают возвращение к истокам, да еще и некоторое усмирение буйной фантазии моделлеров: отныне Лара будет обладать несколько более скромными формами, нежели раньше. И – фанфары – еще один сериал. На этот раз **Myst**. Часть пятая. Нам обещают, что это будет заключительная игра в серии, как водится – самая лучшая, самая красивая, самая интересная. В общем, самая самая. Но, главное, последняя.

И на закуску у нас **Hellgate: London**. Очень необычная игра хотя бы потому, что привычный для **Diablo** геймплей приключен создателями игры к шутеру от первого лица.



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



■ Теперь о здоровье юнита будет говорить количество фигурок под его флагом.



■ Что ни говори, а графический стиль оригинальной серии все равно прослеживается.

CIVILIZATION IV

ТВОЯ ИСТОРИЯ

ЖАНР ИГРЫ	Turn-based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	2K Games
РАЗРАБОТЧИК	Firaxis
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.firaxis.com/games/game_detail.php?gameid=6
ДАТА ВЫХОДА	IV квартал 2005



Распространяя свою религию на города противника, ты вполне можешь улучшить с ним отношения

Говорить про легендарность серии, про тысячи поклонников и великую историю каждой из игр я не буду. Про *Civilization* мог не слышать только тот, кто ни разу не видел компьютер и ни разу не играл в компьютерные игры. И все мы, конечно, понимаем, что четвертая часть бессмертного сериала просто не может не появиться на свет. Это понимают и разработчики, поэтому уже к новому году они готовят нам очередную порцию любимого блюда.

И опять нас ждет глобальная пошаговая стратегия, опять под наше мудрое и бессменное руководство поступит целая нация, которую мы проведем от темных веков первобытного строя до сверкающих высот ближайшего будущего. И, конечно, нас ждут изменения. Хорошие или нет – попробуем определить.

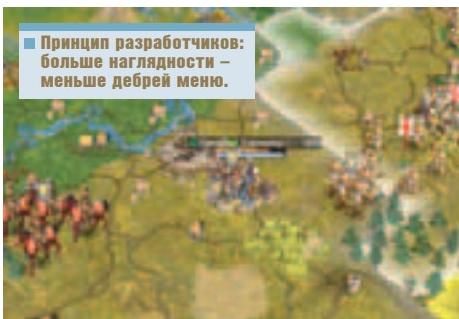
■ НОВОЕ ИЗМЕРЕНИЕ

Кто бы что ни говорил с умным видом про игровой процесс, про мультиплер и древо технологий, любой поклонник серии, читающий

этую статью, прежде всего, обратит свое внимание на скриншоты. Да, *Civilization* наконец-то отступила от своих принципов глобальной двухмерности и перешла в полноценное третье измерение. Движок в игре используется от прошлогодней *Pirates!*, и в динамике, как говорят, все выглядит гораздо лучше, чем на немного страшноватых скриншотах. Новый движок принес с собой и увеличенную информативность происходящего на глобальной карте. В наличии, к примеру, отличный zoom, от вида всей планеты до просторов отдельно взятого города и его окрестностей. Обещается, что для просмотра возведенных в селениях строений не надо будет лезть в дебри меню – все будет просто и наглядно изображено на карте.

■ БОЛЬШАЯ ПОЛИТИКА

Само собой, нововведения касаются не одной лишь графической составляющей. Берем, к примеру, политику. Теперь мы можем не просто выбирать строй нашей нации, а играть с различными политическими решениями, такими, как отмена рабства или введение эмансипации. Причем последствия таких политических актов будут касаться не только нашей нации, но и всех остальных. Не забываем и про культурный уровень: теперь его определяют не столько построенные здания, сколько отчисления на развлечения. И культура те-



перь – мощное оборонительное средство. Чем выше уровень культуры у отдельно взятого города, тем сложнее его будет захватить.

■ ВОЕННОЕ ДЕЛО

Коснулись изменения и боевой части. Прежде всего, уменьшились размеры армий – разработчики стремятся к преобладанию качества над количеством. Далее, каждый юнит сможет набираться опыта, благодаря которому будут открываться новые возможности для его усиления. Хочешь – увеличь его проходимость по лесу, хочешь – усил повреждения, которые он будет наносить, к примеру, лучникам. Так что теперь у нас будут не стальные кулаки самых мощных юнитов, а объединения разных видов войск, каждый из которых наиболее эффективен против определенного типа солдат противника.

■ БАТЬКА-АТАМАН

Обещается введение великих исторических фигур: уникальных юнитов, которые обеспечивают те или иные преимущества для городов твоего народа. Причем бонусы эти относятся к самым разным аспектам цивилизации: к культуре, научному потенциалу и, например, торговле.

Кстати о науке: новое древо технологий обеспечивает гораздо более гибкую систему развития. Чтобы изобрести определенную технологию, можно пойти самыми разными путями, иногда пропуская целые ответвления научной мысли.

■ РЕЛИГИОЗНЫЕ ВОПРОСЫ

Впервые в серии появилась религия. Представляет она собой своего рода технологию,

до которой еще надо дорасты. Зато как только твоя нация принимает определенное вероисповедание, она сразу начинает получать бонусы, вроде притока золота из всех городов противника, в которых сильна эта религия, или увеличенного культурного уровня своих поселений. Кроме того, распространяя свою религию на города противника, ты вполне можешь улучшить с ним отношения.

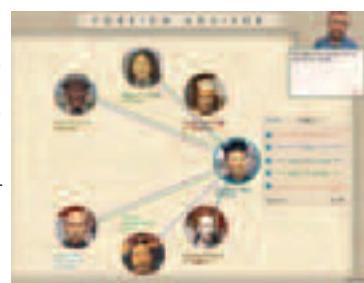
■ КАК ФИШКА ЛЯЖЕТ?

Пока что игра кажется достаточно неплохой: разработчики сумели сохранить баланс между нововведениями и классическими чертами серии, гибкость развития обеспечивает большую степень разнообразия, а графический движок обещает облегчить нашу нелегкую стратегическую жизнь. Жаль, конечно, что дядюшка Мейер в этом проекте участвует всего лишь как советник, но его ученики, будем надеяться, тоже не подведут нас, вершителей судеб целых народов.



■ НОВЫЕ МОЗГИ

Прислушавшись к стенаниям игроков, в один голос проклинивших искусственный интеллект в предыдущей части сериала, Firaxis решила кардинально пересмотреть этот момент в Civilization IV. На разработку действительно честного компьютерного противника направлены значительные силы, так что, будем надеяться, электронные мозги теперь не будут открывать за просто так новые технологии, заранее знать места расположения наших городов и получать другие преимущества.





Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



■ Наследил? Спрячь тело куда подальше.

■ Прекрасный кадр.
Старый особняк, агент 47, труп.

■ ЖАНР ИГРЫ
Third-Person Shooter
■ ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive
■ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
■ РАЗРАБОТЧИК
IO Interactive
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
■ ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.hitmanbloodmoney.com
■ ДАТА ВЫХОДА
2005 год

HITMAN: BLOOD MONEY

СНОВА ЛЫСЫЙ

Никогда не стоит забывать об агенте 47. Не надо думать, что усиленная охрана и напичканная электроникой цитадель сможет спасти от его неминуемого прихода. Даже не пытайся отсрочить свою гибель. Если на тебя охотится Он, тебе уже ничего не поможет. И кстати, сорок седьмой вновь вышел на охоту. До его прихода осталось не так уж и долго, просто наберись терпения и постарайся не поворачиваться спиной к затененным углам.

Легендарная серия стелс-экшенов не могла не разжиться продолжением – слишком уж харизматичен образ молчаливого лысого убийцы. Слишком приятно чувствовать себя неумолимой рукой смерти, тихо и изящно отправляющей на тот свет любого, кто встанет у нее на пути. А потому сиквел неминуем. Встречаем, *Hitman: Blood Money*.

Чем больше шума ты наделаешь в очередном деле, тем большее освещение оно получит в прессе

■ ОХОТА НА ОХОТНИКОВ

Начнется игра буднично: агент 47 будет занят выполнением очередного задания, рутинного и денежного. Однако очень скоро к нему начнут поступать тревожные сведения: кто-то начал охоту на профессиональных убийц вроде него. В довесок к этой неприятности сорок седьмой потерял связь со своим родным агентством, так что ему ничего не остается, кроме как начать собственные поиски ответа на вопрос «кто захотел крови киллеров».

■ РАБОТАЙ ЧИСТО

Несмотря на то, что общая концепция игры осталась прежней, разработчики постарались ввести в нее некоторые изменения. Да, мы все также будем переодеваться в одежду убитых врагов, тихо заходить к своим жертвам со спины, чтобы перетянуть им горло струной от рояля, и, конечно, использовать богатый арсенал любого киллера. Но теперь нам придется хорошенько следить за своим поведением, благо в игру введен такой параметр, как *notoriety* (дурная слава). Чем больше шума ты наделаешь на очередном деле, тем большее освещение оно получит в прессе. Ну а если ты оставил в живых хоть одного свидетеля, можешь быть уверен в том, что твой словесный портрет



или, не дай бог, фотография, будут красоваться на передовицах всех местных газет. В плане игровой механики это несет за собой неприятные последствия: на следующих заданиях к тебе будут тщательней присматриваться, мирные жители будут при первой же возможности стучать на твою скромную персону охранникам, да и вообще, ты почувствуешь на своей шкуре все «преимущества» популярности.

■ РАБОТАЙ ЗА ДЕНЬГИ

Наконец-то за наши похождения нам стали платить полноценными деньгами, которые мы вольны растрачивать на свое усмотрение. На выбор – куча апгрейдов для нашего богатого арсенала, новые стволы для самых утонченных ценителей бесшумных убийств и услуги по заметанию следов. Наследил в предыдущей миссии? Оставил ненужных свидетелей? Забыл хорошенько спрятать тело жертвы? Заплати профессионалам и спи спокойно – параметр *notoriety* останется в норме.

■ РАБОТАЙ ИСКУСНО

Само собой, за время, прошедшее с предыдущей части, агент 47 обзавелся новыми приемами. Прежде всего, он обучился азам акробатики, с легкостью прогуливаясь по едва выступающим из стены парапетам и перепрыгивая с крыши на крышу не хуже твоей кошки. Будем надеяться, однако, что особо много этим заниматься не придется – мы же не в аркаду играем! Кроме того, наш герой научился лучше заметать следы – прятать трупы в неожиданных местах и избавляться от пятен крови. Да, теперь тела начали полноценно кровоточить не только во время смерти, но и в



процессе транспортировки в темный угол. Охранники же в свою очередь научились обращать внимание на следы крови и другие подозрительные признаки нашей тихой деятельности. Я сплю и вижу ту кладезь возможностей по выманиванию бедолаг, которую предоставляет нам это нововведение.

■ РАБОТАЙ КРАСИВО

Способствовать погружению в игру будет и новая версия графического движка *Glacier*, ставшего базой предыдущих игр серии. К нему прикручена поддержка всех современных технологий, увеличено количество полигонов в кадре и улучшено качество текстур. Но все это частности. Главное – что к нам опять придет сорок седьмой. Остается надеяться, что он будет более серьезен, чем в *Hitman: Contracts*, и сумеет продолжить традицию по предоставлению огромного количества вариантов решения любой проблемы. Начищайте до блеска ваши снайперские прицель, господа киллеры. Нас ждет кровавая работа.



■ Чем всегда славилась серия *Hitman* – так это отменным саундреком в исполнении Джеспера Кыда (Jesper Kyd). В четвертой части игры этот мастер симфонических композиций снова поучаствует в создании музыкального оформления – ждем новую серию пафосных композиций, под которые так приятно проделывать нашу ювелирную работу.

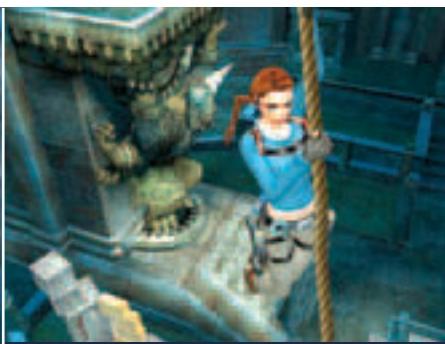
■ ТРИ ПРОШЛЫХ РАЗА

Первая часть именитой серии, *Hitman: Codename 47*, была, пожалуй, самой хардкорной и интересной из всех. Она практически не прощала ошибок и заставляла хорошенько продумывать любой свой шаг. Вторая часть, *Hitman 2: Silent Assassin*, позволила себе некоторые поблажки для игрока, сместив игровой процесс дальше в сторону аркады. Ну а третья серия, *Hitman: Contracts*, и вовсе спокойно проходилась тупой пальбой во все стороны (хотя настоящие ценители жанра на это не вились).





Текст: Иван "Nemezido" Гусев



■ Неплохой джемперок, Лара. Почем брала?



■ Знаменитая коса Лары осталась при ней. Не отстригли.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Action/Adventure
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Eidos Interactive
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	Новый Диск
■	РАЗРАБОТЧИК
	Crystal Dynamics
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОНОВ
	Один
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	http://www.tomraider.com
■	ДАТА ВЫХОДА
	Осень 2005



Смукает только невероятная длина ног Лары. Что ж, никто и не стремился к абсолютной правдоподобности

ТОМВ RAIDER: LEGEND ЛЕГЕНДЫ И МИФЫ ЛАРЫ КРОФТ

Начну с личного признания: я всегда любил Лару Крофт. Мне показалось, или я слышу чь-то смешки? Ребята, ну зачем вы так? Я вам душу открываю, а вы спрашиваете, не я ли недавно заказал резиновую куклу Лары в натуральную величину. По-моему, вы сами – латентные фэны *Tomb Raider*.

В последнее время принято ругать эту популярную серию. Если в приличном обществе заходит разговор о *Tomb Raider*, то по геймерскому этикету, нужно упомянуть харизму героини, ее батоны (они же булки), и поморщится, когда речь зайдет о геймплее. Но все может измениться после выхода *Tomb Raider: Legend*.

■ КУДА ПРОПАЛА ГРУДЬ?

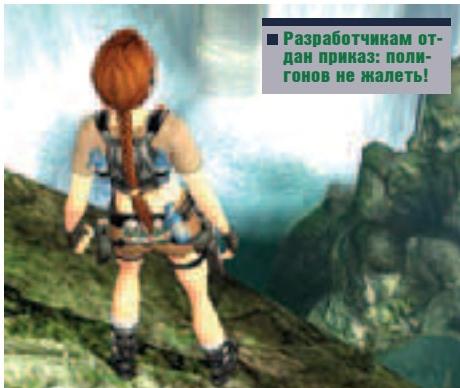
О смерти *Tomb Raider* не заявлял разве что немой. И критика справедлива. Последняя часть серии – *Angel of Darkness* – продукт, рассчитанный исключительно на фэнов, которые, пусть и без удовольствия, скушают предложенную кульбяку.

Официальный анонс *Tomb Raider: Legend* и обнародование первых скриншотов не проли-

ли много света на грядущую игру. На скриншотах – только Лара, подробностей о сюжете – ноль. Зато мир узрел новый облик мисс Крофт. На этот раз Лара действительно сильно изменилась. Если раньше художники просто методично увеличивали размер ее груди, то в **Crystal Dynamics** не ограничились откачкой силикона. Лара больше не выглядит, как Памела Андерсон с косой. Секс-бомбы несовременны. У нового времени – новые героини. Отныне мисс Крофт напоминает гибрид **Кейт Бекинсейл** (Kate Beckinsale) из «Другого мира» и **Киры Найтли** (Keira Knightley), звезды «Пиратов Карибского моря». У нее тонкие, правильные черты лица. У нее небольшая, естественная на вид грудь. Смукает только невероятная длина ног Лары. Что ж, никто и не стремился к абсолютной правдоподобности.

■ РЕАЛИЗМ

Геймплей обещают сделать чуточку реалистичнее. Если раньше в заплечный рюкзачок Лары вмещалось все, включая базуку, то в *Tomb Raider: Legend* его размер будет строго лимитирован. Исчезнет и бесконечный запас патронов для пистолетов (хотя сами знаменитые пистолеты никуда не пропадут). Появится много высокотехнологичных гаджетов, без которых в современном приключенческом боевике никуда. В списке фич также усовершенствованная система лицевой анимации, новые, естественные движения и способности. Какие именно – пока секрет.



■ Разработчикам отдан приказ: полигонов не жалеть!



■ Поза называется: "Сволочь, где зарплата?"



■ ГУМАНИТАРНАЯ ПОМОЩЬ
Чтобы спасти умирающий бренд, мало сменить разработчиков. Издательство Eidos Interactive привлекло к работе Уоррена Спектора (Warren Spector), уважаемого геймерами за *System Shock* и *Deus Ex*. Его записали в консультанты *Tomb Raider: Legend*. На самом же деле, вряд ли он приносит большую пользу. После ухода из Ion Storm он занят делами собственной студии. Но пиар есть пиар.

Разработчики *Tomb Raider: Legend* обещают изменить управление. Надеюсь, речь идет об изменениях в лучшую сторону. Потому что с тем же обещанием три года назад выступила **Core Design**. Братья-приставочки до сих пор не могут отойти от шока, после того, как узрели нововведения в управлении. На PC ситуация с *Angel of Darkness* была не так трагична, и управление осталось примерно таким же, каким было – корявым. Мыши в игноре, все операции выполнялись с помощью клавиатуры. Иногда было сложно попасть в нужную дверь. Когда же дело доходило до прыжков, при первой же возможности Лара норовила сверзиться вниз с высоты и разбиться насмерть.

■ WHO THE F..K IS ЛАРА КРОФТ

Что касается сюжета *Tomb Raider: Legend*, то, поскольку он так и не был внятно прописан в официальном анонсе, нам остается лишь догадываться, что нас ждет. Известно, что седьмая часть крофтианы знаменует возвращение к истокам. Глава проекта **Тоби Гард** (Toby Gard) уверяет нас, что каждый должен заниматься своим делом. И дело Лары Крофт – не бегать по парижским улочкам (как было в *Angel of Darkness*), а исследовать затерянные в скалах гробницы и древние храмы.

Скриншоты подтверждают: Лара бежала прочь из больших городов. Она снова в привычном антураже, в экзотической местности. На одной картинке она у водопада, на другой – на заднем фоне маячит древний идол. Все это сильно напоминает оригинальный *Tomb Raider*. Из

неофициальных источников известно, что археолог-самоучка снова побывает в Китае. Есть мнение, что *Tomb Raider: Legend* – приквел серии. То есть события игры предшествуют событиям первой части. Отчасти это подтверждает само название седьмой серии и туманные намеки издателя.

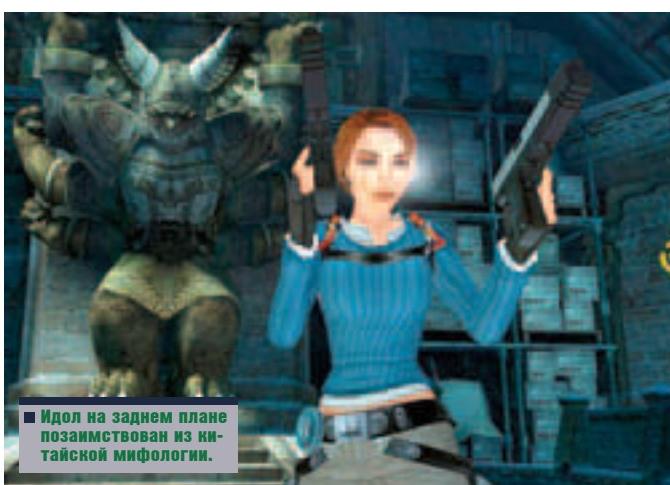
«Чтобы двигать франчайз вперед, нам пришлось вернуться назад, к корням», – заявил **Чип Бланделл** (Chip Blundell), вице-президент **Eidos Interactive**. – «Кто такая Лара Крофт? Только ответив на этот вопрос, мы сможем удовлетворить все желания геймеров, обожающих нашего персонажа».

И, правда, кто такая Лара Крофт? Ответ мы узнаем осенью. *Tomb Raider: Legend* выйдет в ноябре.

■ НОВОЕ ГРАЖДАНСТВО ЛАРЫ КРОФТ

После провала *Angel of Darkness*, седьмую часть *Tomb Raider* поручили делать американской студии **Crystal Dynamics**, известной по сериалу *Legacy of Kain*. Британская компания **Core Design**, сделавшая шесть предыдущих серий TR, с радостью отказалась от бренда – Лару Крофт в стенах студии успели возненавидеть. Хозяин студии быстро продал ее, и сейчас **Core Design** занимается исключительно разработками для PSP.

Отныне о приключениях англичанки Лары рассказывают американцы.



■ Идол на заднем плане позаимствован из китайской мифологии.



■ Есть в этом облике и что-то от Бритни Спирс. Это настораживает.



ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
2K Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Croteam
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
games.1c.ru/sam_2
ДАТА ВЫХОДА
2005 год

Текст: Роман "ShaD" Епишин



■ Однообразные катакомбы и пустыни позади.
Да здравствует географическое разнообразие!

■ У меня знакомый регби занимается...
Практически одно лицо!

SERIOUS SAM II

С СЕРЬЕЗНЫМИ НАМЕРЕНИЯМИ!

В 2001-ом году команда хорватских разработчиков Croteam наглядно подтвердила тезис «все новое – есть хорошо забытое старое». В то время как конкуренты пытали штатных сценаристов, силясь придать своим играм хоть толику смысла, хорваты решительно забыли про сюжет. Ведь стал *Doom* легендой, ни слова не сказав о главном герое. Так чем Sam хуже? Разработчики возродили насыщенный мясным экшном геймплей *Doom* в широкой графике. *Serious Sam: The First Encounter* и дополнение *Serious Sam: The Second Encounter* сорвали гром оваций.

С тех пор, конечно, число подобных проектов подросло. Вышли *Painkiller*, *FireStarter* и прочие. Однако хорваты конкуренция не пугает. Они свято верят, что *Serious Sam II* на новом графическом движке и с правдоподобной физикой повторит звездный успех оригинала. И верят небезосновательно. *Serious Engine* следующего поколения способен повысить детализацию картинки относительно

первой части в сто раз! Присовокупи к этому всестороннюю поддержку DirectX 9, и ты тоже проникнешься уверенностью в успехе игры. Детально ознакомившись с отзывами фанатов, Croteam пришла к выводу, что оригинальный проект страдал однообразием. И то верно, десяток уровней в пустыне с пирамидами – перебор даже для самых заядлых пироманьяков. Главный дизайнер **Дэвор Хунски** (Davor Hunksi) обещает расширить географическую зону интересов Серьезного Сэма. В игру давно просятся авто. Движок еще в предыдущей своей модификации обрабатывал «на ура» гигантские пространства, а вот по части транспорта разработчики упрямо жадничали. В сиквеле тебя, наконец, прокатят на джипе и роскошном «Харлее». Впрочем, не только тебя. Представители местного бестиария тоже давно мечтают прокатиться с ветерком, поэтому нередко тебе придется бороться за «колеса». В остальном старина Сэм не изменился. Легионы монстров, тонны раскаленного свинца, огромный арсенал оружия и полное отсутствие всяких мотивов. Убийство ради убийства. Игра ради игры.

Над первой частью похождений Сэма трудилось десять человек. В работе над сиквелом Croteam задействовала уже два десятка сотрудников. Значит ли это, что проект окажется в два раза круче оригинала? Не исключено...



■ Чисто символический сюжет в первом *Serious Sam* все-таки был. Не мудрствуя лукаво, разработчики замешали в «Кровавой Мэри» египтян и пришельцев из другого измерения. Победить последних можно было, лишь вернувшись во времена первых.

В сиквеле тебя, наконец, прокатят на джипе и роскошном «Харлее». Впрочем, не только тебя...



10 СМУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИННОВ

На территории всей России действует
и работает сеть магазинов
и центров «1С-Мультимедиа».
Адреса наших магазинов в Москве и регионах: 1233090, Москва, а/я 84-Музея
Современного, 21,
Телефон (495) 727-82-87,
Санкт-Петербург (812) 561-06-07
e-mail: 10sm@yandex.ru, website: 10sm.ru

SID MEIER'S PIRATES!



10 СМ

ATARI



ATI

3Dfx

3D



© 2000, Atari Interactive, Inc. Все права защищены. Все названия компаний и их производимых или издаваемых продуктов являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками соответствующих компаний. Microsoft, Windows и DirectX являются зарегистрированными торговыми марками Microsoft. Использование материалов является согласовано с компанией RAZ 2001. All rights reserved. © 2000 RAZ Game Tools, Inc. Использование материалов является согласовано с компанией Miles Sound System © 1999-2000 RAZ Game Tools, Inc. © 2000 RAZ 2001. All rights reserved.



Текст: Роман "ShaD" Епишин



■ Штирлиц открыл форточку, из форточки дуло.
Штирлиц закрыл форточку – дуло не исчезло.



■ В первой части разработчики наделили каждого бойца индивидуальностью. Хочется верить, в сиквеле они повторят прием.

■ ЖАНР ИГРЫ	Tactical Action
■ ИЗДАТЕЛЬ	THQ
■ РАЗРАБОТЧИК	Pandemic Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
■ ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.fullspectrumwarrior.com/fsw2
■ ДАТА ВЫХОДА	I квартал 2006 года



FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

ОДИН ХАММЕР – ХОРОШО, А ДЕСЯТЬ – ЛУЧШЕ

Пелизом первой части *Full Spectrum Warrior* студия Pandemic не открыла Америку. Однако на фоне классических RTS и тактических проектов игра произвела хорошее впечатление. Во многом благодаря совмещению тактического геймплея и обстановки мясного экшна. Окружающую действительность мы созерцали не из далекого поднебесья, а сидели буквально за плечом бойца.

■ МЕСТО ВСТРЕЧИ ИЗМЕНИТЬ НЕЛЬЗЯ

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers в этом отношении следует традициям оригинала. Место действия существенных изменений не претерпевает. Политкорректные разработчики по-прежнему не желают прочитать суровое военное будущее ни одной из существующих стран, поэтому противостояние между международными спецслужбами гидре мирового терроризма вновь развернется на территории вымышленного государства. Зато сиквел обещает выплыснуть бои за границы восточного города. На недавней E3 '2005 разра-

ботчики продемонстрировали уровень, принципиально отличающийся от всех локаций оригинальной игры – болото. Сорвиголов в бронежилетах террористы встречали шквальным огнем из плавучих домиков. Впрочем, даже город в *Full Spectrum Warrior: Ten Hammers* заиграет новыми красками. В игре можно будет занимать здания, включая вторые этажи и крыши. А господствующая высота в военном ремесле – штука важная.

■ ХОЧЕШЬ, ПРИЕМЧИК ПОКАЖУ?

Первый *Full Spectrum Warrior* пострадал от однообразия действий и местами неуклюжего интерфейса. Прогулки по Зекистану (ну и названье) приедались уже через несколько часов, а шероховатости в управлении бойцами лишь усугубляли ситуацию. Тем временем солдат в сиквеле становится еще больше. На помощь группам «Альфа» и «Браво» спешат подразделения «Чарли» и «Дельта». Теоретически, обновленный интерфейс позволит легко управляться с вдвое подросшим коллективом. Так, можно будет перемещать группу в невидимую для нее точку, что раньше лежало за пределами наших возможностей. Если, например, отряд «Альфа» замечает подходящую для «Чарли» позицию, в то время как сами «Чарли» хлопают ушами и позицию эту не видят, переме-

Несколько миссий отведено для мобильной войны с использованием техники: Bradley и Humvee



щение все равно возможно. Командир «Альфа», видимо, на словах объясняет лидеру «Чарли», куда тащить свою откормленную.. голову. Группы разрешено делить на пары, увеличивая тем самым возможности для маневрирования.

Заметно потолстел список особых приказов и тактических приемов. В числе новинок режим точной стрельбы, идеальный в столкновениях с одним-двумя противниками, «окопавшимися» в укрытии. Работает он следующим образом: из взвода выходит солдат с винтовкой, занимает огневую позицию и целится в то место, где должна появиться буйная голова супостата, когда тот высунется для выстрела. БАБАХ! – и лишние девять грамм свинца в голове прерывают жизнь негодяя. Главный недостаток такой снайперской деятельности – уязвимость самого стрелка.

Отсутствовавший в первой части специальный разведывательный маневр значительно облегчает продвижение группы. По команде игрока от взвода отделяется «разведчик» и движется вперед. Заметив противника, додороженный Штирлиц спешно ретируется к «своим».

■ КСТАТИ О ХАММЕРАХ

За разделяющие игры два года все бойцы обзавелись водительскими правами. Несколько миссий отведено для мобильной войны с использованием танков Bradley и незаменимых в армии США бронированных джипов Humvee. В особенно жаркие моменты командование готово предоставить нам артиллеристскую поддержку, в том числе, с воды!

■ АЛЛАХ АКБАР

Мультиплер сохранит кооперативную игру и пополнится так называемым «противостоянием». В этом режиме под управлением разных игроков смогут сойтись интернациональные войска особого назначения и гадкие террористы с Востока. Последние, уступая в огневой мощи и оснащении, будут давить числом. К тому же каждым «вакхабитом» можно управлять отдельно. Наконец, террористы найдут поддержку у негативно настроенных к чужеземцам аборигенов. Выступающему за «моджахедов» игроку разрешено рекрутировать NPC в свои войска. И ту, и другую сторону планируется оснастить техникой.

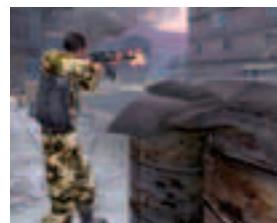
■ ВОЮЮТ ВСЕ!

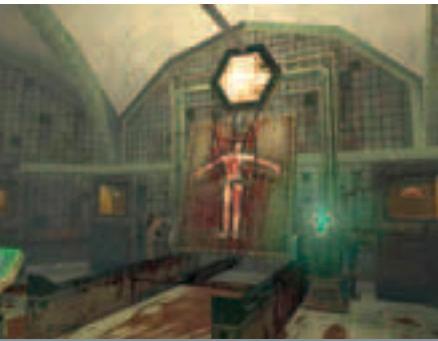
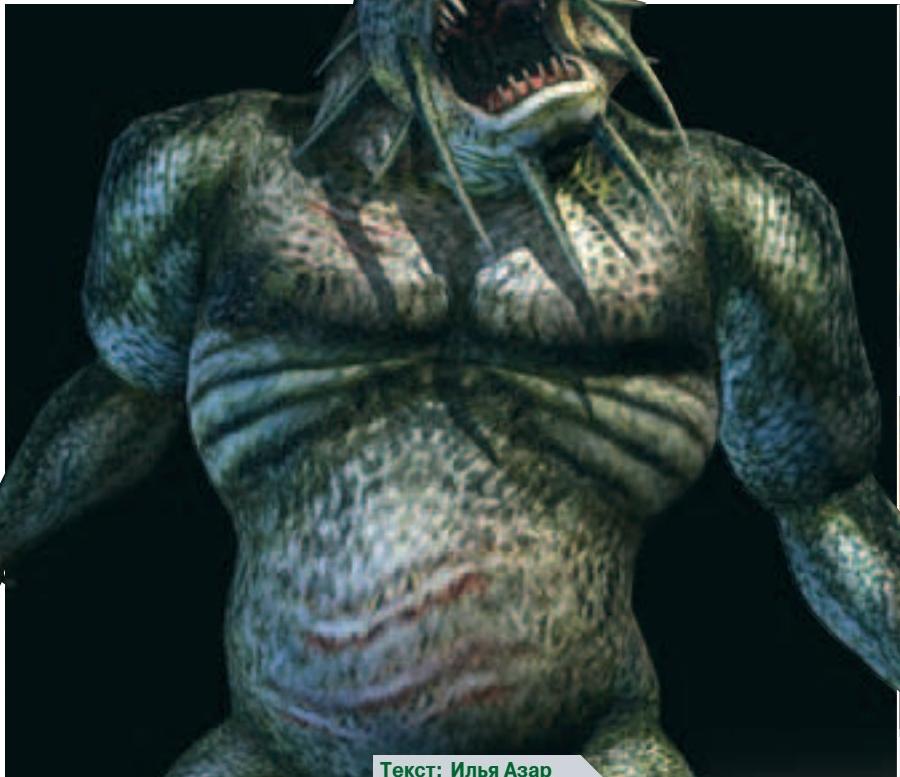
Взять бразды правления американской легкой пехотой и рейнджерами, а также коалиционными силами объединенных наций, ты сможешь в следующем году. Pandemic обещает одновременный релиз PS2-, Xbox- и PC-версий Full Spectrum Warrior: Ten Hammers в первом квартале 2006-ого.



■ НАМ ПОГОРЯЧЕЕ

Еще один новый прием – движение в режиме «HOT». Бойцы берут оружие на изготовку и отправляются к месту назначения. Достигнув контрольной точки, они немедленно открывают огонь вне зависимости, есть в поле зрения противник или его нет. «HOT» предназначен для тех, кто не желает продвигаться с черепашьей скоростью от угла к углу, пользуясь услугами «разведчиков». Пришел, увидел, победил – таков принцип действия горячих голов в режиме «HOT».





■ Не хотел бы я увидеть того, кто снял с казненного кожу.



■ Это, наверное, рабочий стол Лавкрафта.

Текст: Илья Азар

ЖАНР ИГРЫ
Survival Horror
ИЗДАТЕЛЬ
Bethesda Softworks
РАЗРАБОТЧИК
Headfirst Productions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.callofcthulhu.com
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2005 года

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

НИКОГДА НЕ ЗОВИ КТУЛХУ

Джек Уолтерс схватился за мачту. Корабль ходит ходуном, волны перекатываются через палубу, свищет ветер, кажется, что корабль вот-вот развалится. Уолтерс в панике, еще немного и он ослабит хватку. Но кошмар только начинается: через борт на корабль лезут отвратительные чудовища и, не мешкая, принимаются пожирать еще не смытых за борт матросов. Это не *Cold Fear* и не «Моби Дик», а гениальная по своей драматургии сцена из игры *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*. Игра разрабатывается уже шесть лет, но вот-вот должна появиться на прилавках в твоем городе и захватить тебя целиком и полностью.

У *Call of Cthulhu* практически нет шансов не оправдать ожидания любителей постучать зубами. Дело даже не в таланте разработчиков, а в мощнейшем литературном первоисточнике. Сюжет игры основан на мифологии «Некрономикона», легендарной книги, которая вроде бы открывает путь в ад. Широкой

публике о демонических существах и древних богах «Некрономикона» поведал американский писатель Говард Филлипс Лавкрафт (Howard Phillips Lovecraft), по мотивам произведений которого и написан сценарий игры. В неравный бой с демонами Дагоном и Ктулху и простыми чудовищами вступит бывший детектив полиции Джек Уолтерс.

■ РЕАЛЬНЫЙ УЖАС

В отличие от большинства других хорроров *Call of Cthulhu* играется от первого лица. Если в классике жанра ты смотрел на происходящее со стороны, то теперь все будет по настоящему, и заранее заметить прыгнувшего из-за спины монстра не удастся. Для еще более глубокого погружения игрока в вязкий мир ужасов Лавкрафта разработчики отказались от «внутриигрового» интерфейса. На экране нет ни индикатора здоровья, ни количества оставшихся патронов. Нет даже прицела! *Call of Cthulhu* поначалу практически не отличим от кино, а потом тебе и вовсе покажется, что это реальность. О том, что ты ранен, узнаешь по кровавому следу, тянущемуся за тобой. Целиться придется как в жизни, зажмурив глаз. Когда вместо выстрела будет слышен характерный щелчок пустого барабана, значит, пора перезаряжать револьвер. Кстати, оружие и вся окружающая

Впервые с ужасом придется столкнуться лицом к лицу, а не выглядывая из-за плеча протагониста



среда будут точно соответствовать двадцатым годам прошлого столетия.

■ ИНОГДА ЛУЧШЕ ОТСТУПИТЬ

Сотрудники Headfirst обещают разумный искусственный интеллект, который будет подстраиваться под твою манеру игры. Адские отродья будут свободно перемещаться по территории, а не ждать твоего появления, стоя на месте. Они смогут открывать двери и преследовать тебя, окружая и загоняя в угол. Чтобы остаться здесь живым, мало хорошо стрелять. Очень скоро ты поймешь, что единственной верной стратегией выживания будет стремительное отступление. Убегать придется от существ, сошедших прямо со страниц книг Лавкрафта (например, шоггота – бесформенная масса ртов, глаз, щупалец, медленно, но верно заполняющая любые объемы).

Графика (и монстры в частности) с каждым годом разработки игры только хорошеет, и в этом плане к детищу Headfirst придраться уже невозможно. Call of Cthulhu также может похвастаться неплохим физическим движком: предметами интерьера, к примеру, можно будет подпирать двери, чтобы выиграть пару секунд и подготовиться защищаться от очередного чудища.

■ СЛАБАЯ ПСИХИКА

Лавкрафт, в отличие от нынешних авторов ужасов, мало внимания уделял описанию того жуткого, что видел его лирический герой. В самые интригующие моменты тот обычно говорил: «это слишком страшно, чтобы я мог вам это поведать». И, тем не менее, Лавкрафту удавалось прошить материю своей

прозы жутким животным страхом, от которого можно сойти с ума. Именно это Джек Уолтерс, если за ним не следить, и сделает. Чем слабее Уолтерс, тем восприимчивее он к происходящему, что выражается в приступах паники, галлюцинациях и паранойе. Визуально это изображается ворохом спецэффектов, в том числе и модным блюром, который будет мешать двигаться и целиться. В конце концов, герой, ослабленный ранами и доведенный до ручки, может даже покончить с собой. У Call of Cthulhu есть все задатки великолепной игры. Красивая графика, детально проработанный мир, мощная литературная основа, новаторский геймплей и пронизывающий насквозь страх – что еще нужно любителю ужастиков. Главное, чтобы ожидание не продлилось еще несколько лет – мы и так уже в нетерпении.

■ ПРОГРЕСС НАЛИЦО
Call of Cthulhu разрабатывается с 1999 года. Уже тогда разработчики обещали революционный вид от первого лица и трепетное отношение к мифологии «Некрономикона». Выход игры был намечен на 2001 год. Глядя на этот скриншот шестилетней давности, хочется порадоваться, что игра задержалась, и теперь недостаток полигонов не помешает нам бояться всерьез.

■ ОБЯЗАТЕЛЬНО К ПРОЧТЕНИЮ

Говард Филипп Лавкрафт один из самых культовых писателей, работавших в жанре ужасов. При жизни Лавкрафт, с детства имевший проблемы со здоровьем, вел затворнический образ жизни, предпочитая людям книги. Лишь после смерти к нему пришла известность, и его признали классиком. Лавкрафт – автор многочисленных повестей и рассказов, стихов и научных трудов. Ознакомиться с творчеством писателя и узнать о нем самому подробнее можно и нужно на сайте www.lovecraft.ru.





Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



■ Взрывы, искры, лужи крови – эта игра мне нравится все больше и больше.



■ Скажите мне, что этот аквариум можно будет прострелить!

TIMESHIFT

ОСТАНОВИСЬ МГНОВЕНЬЕ, Я ЕЩЕ НЕ ВСЕХ УБИЛ!

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Atari
РАЗРАБОТЧИК	Saber Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Неизвестно
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	Отсутствует
ДАТА ВЫХОДА	Осень 2005 года

Все чаще и чаще в современных играх появляется полноценной четвертое измерение – всемогущее и неторопливое время, над которым всякие Максы Лейны и Принцы Персии научились жестоко измываться. Нам уже довелось замедлять ход его течения, поворачивать вспять, а то и вовсе останавливать на месте. Игры со временем не были главной составной частью тех памятных проектов, но без них они потеряли бы значительную долю своего очарования. И вот, наконец-то одна из команд разработчиков задумалась над тем, что будет, если положить игру со временем в самую основу своего проекта. Так и получился *Time-shift*, гроза часов, минут и секунд.

Итак, у нас есть внутриигровой мир, над разработкой которого, между прочим, трудится настоящий писатель-фантаст. Вселенная игры обещает быть очень похожей на нашу с тобой, но на определенном этапе пошедшую по другому пути развития. Обещается, что на протяжении всего прохождения

игрок постепенно получит полную картину событий, послуживших причиной расхождения наших миров, так что следить за сюжетом тоже будет интересно. Приятно, что разработчики уделяют атмосфере и целостности мира столько внимания.

ЧАСОВОЙ КОСТЮМ

Пока что неизвестно, кем окажется наш герой, ясно лишь одно: его накачанные килограммы мышц будут заключены в специальный мега-костюм, который помимо отличных защитных свойств обладает возможностью крутить временем как попало. Причем обладателю своего костюма на все эти изменения времени глубоко наплевать – его биологические ритмы независимы от окружающего мира. Смекаешь, какие возможности дает такой костюмчик? Ладно, рассуждать о том, как классно было бы иметь его в собственном платяном шкафу, не буду, а вот о преимуществах внутриигрового применения стоит поговорить.

С замедлением времени все ясно: включаем, уворачиваемся от пуль, без особой спешки прицеливаемся в пустые вражьи головы и нежно нажимаем на спуск. Однако на таком стандартном применении замедления разработчики не ограничиваются. С помощью этой способности нашего мега-костюма мы сможем решать внутриигровые задачи. Вот, напри-

Мега-костюм помимо отличных защитных свойств обладает возможностью крутить временем как попало



БЫЛО ВРЕМЯ

■ В *Will Rock*, первом проекте *Saber Interactive*, уже имели место некоторые заигрывания со временем. Один из внутриигровых бонусов позволял значительно ускорять время реакции главного героя, превращая врагов в напившихся тормозной жидкости отморозков, а тебя - в эдакого резвого супермена. Не отсюда ли растут уши у *Timewshift?*

мер: у нас есть база, вход в которую старательно сканируют лазерными прицелами снайперы. Плюс у нас есть противопехотные мины, которыми обложены подходы к базе. Делаем просто: включаем замедление времени, проносимся по минам (бежим мы быстрее, чем срабатывают их взрывной механизм) и, пользуясь тем, что снайперы отвлеклись на праздничный фейерверк от взорвавшихся мин, незаметно проносимся на территорию базы. Хотя лично я бы всех просто перестрелял! В принципе то же самое можно сделать, используя остановку времени. А вот пример применения перекрутки часов назад. Попасть на базу можно только через тоннель, по которому идет очень длинный поезд. Ждать, пока он полностью проедет, мы, конечно же, не будем: лучше остановим время, запрыгнем на открытую платформу, а затем отмотаем время назад. Вуала: поезд пытается задом на базу и мы спокойно спрыгиваем по ту сторону тоннеля. Красиво, не так ли?

Я уже говорил, что перематывание времени на игрока не действует: если словил пулю, то после перемотки рана от нее все равно останется. Также не стоит пытаться отмотать назад неудачный прыжок с обрыва - игрок все равно продолжит падение.

А вот убить ненавистного врага, вернуться назад во времени и снова его убить - это всегда пожалуйста!

■ МИР ЧЕРЕЗ СТЕКЛО ЧАСОВ

Глядя на скриншоты, можно судить о графике: довольно симпатичная картинка, сдобренная достаточным количеством современ-

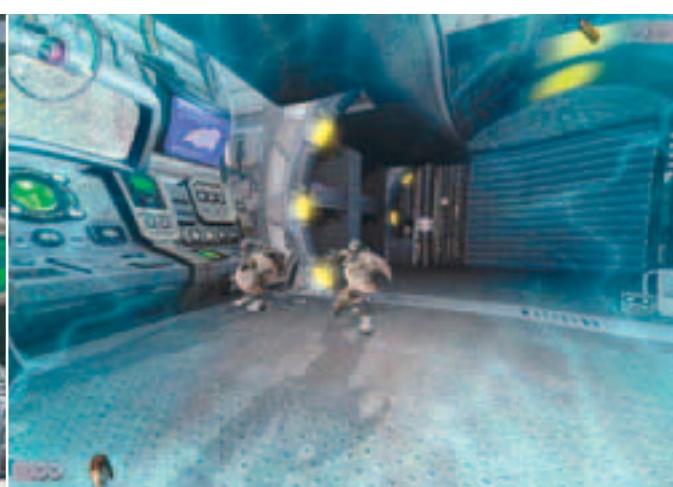
ных эффектов и не облагороженная размытыми текстурами. На оружии, как и в предыдущем проекте студии (см. врезку), будет оставаться красная-красная кровь, плюс разработчики обещают реалистичную физику, хотя движок для нее еще не выбран. Короче, ожидать *Doom 3* не стоит, но и с закрытыми глазами играть тоже не придется.

Пока что игра кажется довольно привлекательной. Будем надеяться, что у нее будут и другие интересные особенности, помимо управления временем, да и эту «фишку» разработчики смогут достаточно сбалансировать, чтобы не позволять игроку пробегать весь уровень, напрочь остановив течение времени. А пока что начнем следить за часами - осенью этого года с ними начнут твориться очень странные вещи.



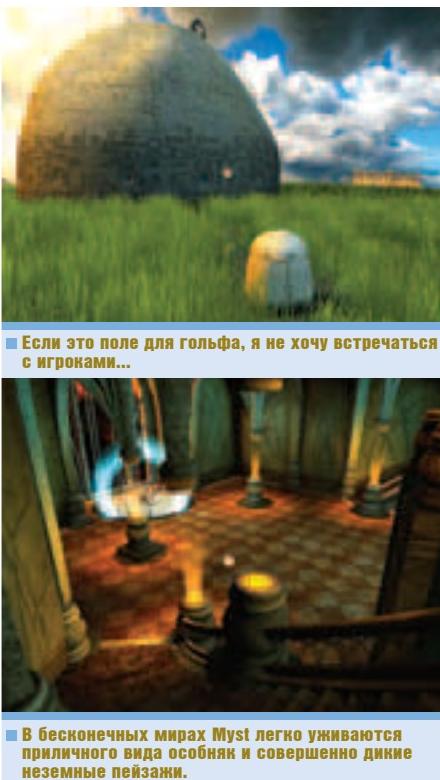
■ ПРОБА ПЕРА

Первым проектом *Saber Interactive*, после которого она, собственно, и стала известной, был мясной шутер *Will Rock*. Несмотря на то, что он относился к разряду бюджетных игр, *Will Rock* мог похвастаться отличной атмосферой (где еще доведется убивать персонажей греческой мифологии?) и неплохой графикой. Не отставал и игровой процесс, выполненный в духе «всех убью, один останусь». Что и говорить, проект был определенно лучше остальных собратьев по «бюджетному разряду».





Текст: Роман "ShaD" Епишин



■ Если это поле для гольфа, я не хочу встречаться с игроками...

■ В бесконечных мирах *Myst* легко уживаются приличного вида особняки и совершенно дикие неземные пейзажи.

ЖАНР ИГРЫ	Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft Entertainment
РАЗРАБОТЧИК	Cyan Worlds
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	myst5.ubi.com
ДАТА ВЫХОДА	Осень 2005 года

MYST V: END OF AGES КОНЕЦ КОНЦОВ

По прошествии одиннадцати с лишним лет компания Cyan Worlds во главе с Рэндом Миллером (Rand Miller) решила положить конец, наверное, самой популярной приключенческой вселенной всех времен и народов. *Myst V: End of Ages* с должной помпой и необходимым пафосом завершит сагу о судьбах таинственных Эпох.

■ УЧИТЕ МАТЧАСТЬ

Традиционно, на твои плечи взваливается судьба некой империи. Рэнд давно отвык ворочать меньшими категориями, нежели «судьба мира», «гибель цивилизации» и тому подобными. На этот раз разработчики предлагают нам перевоплотиться в Эшера (Esher), архивиста знакомой по предыдущим частям расы D'ni, или в Йешу (Yeesha), дочку Атруса.

Уже при рассмотрении сюжетной завязки очевидно, что Cyan немного лукавит в своих пресс-релизах. Официальные бумаги компании красnobайстуют на тему универсальности пятой части серии. Якобы, *Myst V: End of Ages* создается как для старожилов, так и для

новичков вселенной. Чушь! Вновь прибывшие, безусловно, смогут решать головоломки, однако большинство встречаемых имен, историй и отсылок к великому прошлому останутся для них мистической абракадаброй.

■ КРАСОТА НЕДОРОГО

Зато в технологической области Cyan таки смогла скрестить непоколебимые столпы первых *Myst* с графическими новациями дня сегодняшнего. Дурацкий интерфейс *Uru: Ages Beyond Myst* заброшен в пыльный угол. Игра вернулась к истокам: перспективе от первого лица и нестареющему «пойнт-энд-клику» (впрочем, для любителей легкого «мазо» WASD-раскладку оставили). При этом картинка полностью трехмерна. Никаких сухих безжизненных отрендеренных фонов, только жирные лоснящиеся полигоны, которые еще и шевелятся!

Переход к 3D осуществился без всяких заимствований у далеко не самого красивого *Uru*. Следуя принципу «каждому по потребностям», Cyan уделила большое внимание графике. Сюжет развивается в фотореалистичных видеороликах. Не менее эффектной должна оказаться система лицевой анимации Face Over, представленная в комплекте с качественным motion capture. Смесь также обогатили роскошными погодными эффектами. А вот системные требования, как ни странно, понизились. Студия гарантирует отличное



Дабы не смущать новичков страшными загадками, студия взяла на вооружение паззлы попроще



■ Интересно, смогут ли трехмерные доски проламываться в реальном времени?



■ Зазеркалье и Страна Чудес отдыхают...



■ Пришествие *Myst* состоялось более десяти лет назад, в 1993-ом. Спустя четыре года последовал *Riven: The Sequel to Myst*. Еще через «четырехлетку» Cyan разродилась *Myst III: Exile* и далее начала наращивать обороты. *Uru: Ages Beyond Myst* был готов к 2003-ему, а *Myst 4: Revelation* – уже к 2004-ому. Не сбывая стахановских темпов, пятый, последний *Myst*, разработчики анонсируют на текущий 2005-й год.

качество изображения на агрегатах с бородатым GeForce 3. Более того, неприхотливый *Myst V* не станет воротить нос и от доисторического GeForce 2, хотя, конечно, вырубит все шейдеры и половину текстур.

■ К ГАДАЛКЕ НЕ ХОДИ!

Жгучее желание усовершенствовать, обновить и освежить игровой процесс обернулось интеграцией в пятый *Myst*... грифельной доски. Ну, вернее, не такой уж и грифельной. Пластина, на которой главгерой самозабвенно вычерчивает руны, сделана из камня, однако предназначение у нее то же. Посредством чистописания тебе придется решать множество интересных головоломок, в частности, вызывать таинственные существа и управлять погодой. Временами каменная «тетрадка» сама становится частью требующей решения задачи. Она, видишь ли, немножко тяжелая. Карабкаться с лишними десятками килограммов за спиной в гору весьма проблематично. Что делать? Бросить девайс нельзя – упрут! С собой взять – не донесешь. Искать альтернативный путь?

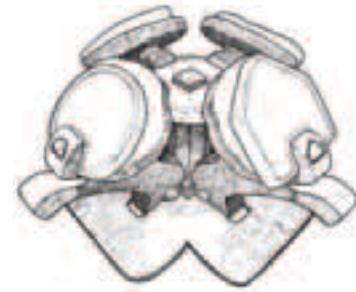
В одной корзине с этим, мягко говоря, старомодным канцелярским прибором возлежит классический фотоаппарат. Ты можешь в любой момент запечатлеть на память красивый пейзаж (таких в *Myst V* с избытком) или, что куда практичнее, сделать снимок важного предмета или рисунка. Фото-журнал также служит для сохранения игры.

В работе над головоломками Cyan приносит качество в жертву количеству. Дабы не смущать неопытных «юзеров» заумными загад-

ками, студия принимает на вооружение более доступные квесты. Пожалуй, верное решение. Теперь мы сможем непрерывно открывать и познавать игровой мир, вместо того, чтобы часами сидеть возле очередного психоделического «кубика Рубика».

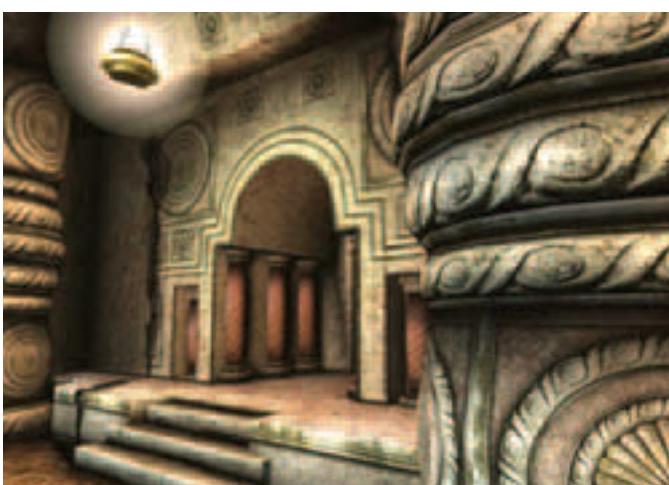
■ ЧАС ПРОБИЛ

Констатировать закат величайшего приключенческого сериала и грустно, и отрадно одновременно. Все-таки своим *Myst* компания Cyan Worlds сделала неоценимый вклад в развитие жанра adventure. С другой стороны, лучше самостоятельно увести героя со сцены в жарких лучах славы, чем дожидаться, пока скорые на расправу рецензенты оболют грязью какой-нибудь *Myst X* и сами бросят горсть земли на гроб с игрой.



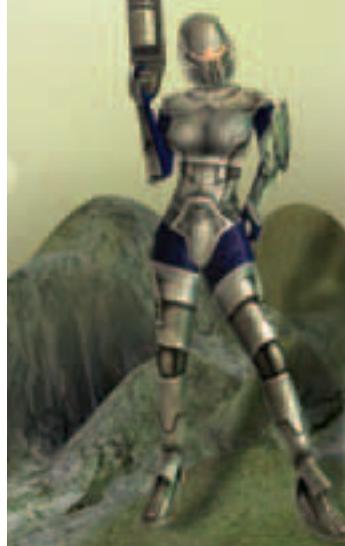
■ ТАМ НА НЕВЕДОМЫХ ДОРОЖКАХ

Оба главных героя *Myst V: End of Ages* будут играбельными персонажами. От того, кого ты изберешь своим альтер-эго, зависит ход, а главное – финал игры. Эшеру и Иеше предстоит посетить множество Эпох загадочной вселенной *Myst*. Как и в *Uru: Ages Beyond Myst*, отправной точкой во всех путешествиях станет один центральный мир. Разработчики обещают несколько оживить вселенную, в частности, населить ее NPC, взаимодействие с которыми станет ключом к решению ряда головоломок.



■ «Лампочки Ильича» известны даже в параллельном мире.





Текст: Николай Макаров

EARTH 2160

ПОЛЕЗНЫЙ ИСКОПАЕМЫЙ

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Zuxxez Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Reality Pump Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОНОВ	До 8-ми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.akella.com/ru/games/earth2160
ДАТА ВЫХОДА	Сентябрь 2005 года



Процесс взаимного нанесения тяжких телесных повреждений остался столь же бесхитростным и схематичным

Когда дорогая редакция выписывает для меня подряд на просмотр очередной новинки массового RTS-строительства, внутреннего протеста не возникает. Виной тому, возможно, детские переживания, связанные с ящерами и птеродактилями из юношеской энциклопедии ископаемых животных.

СЫН ОШИБОК ТРУДНЫХ

История появления на свет *Earth 2160* – талмуд толщиной с кирпич. Достаточно будет сказать, что третья серия завершает собой целую трилогию, куда входят также *Earth 2140* и *Earth 2150*. Кстати, к *Earth 2150* выходило еще два адд-она. Может сложиться впечатление, что оная игровая серия снискала себе большую популярность у игроков. Но нет, особенной известности среди любителей стратегического отдыха серия не получила. Бедная *Earth 2140* появилась в том же году (а год шел 1997), что и несравненная *Total Annihilation*. Потому злые люди стали при случае показывать на нее пальцем и смеяться.

Увы, *Lost Souls*, адд-он к *Earth 2150*, едва

ли оправдывал свое предназначение. Подобные предприятия принято называть не иначе как mission pack. Что ж, знакомый почерк видится нам и при изучении сегодняшнего пациента. Изменений в *Earth 2160* – кот наплакал; ничего принципиально нового авторы предложить нам не смогли. Особенное чувство вызывают юниты восьмилетней давности. Кажется, что на дворе старый добрый 97-й, мы молоды, веселы и полны надежд. Увы, те самые юниты надежд не подают.

БАБУШКИНЫ СКАЗКИ

Что есть нового?

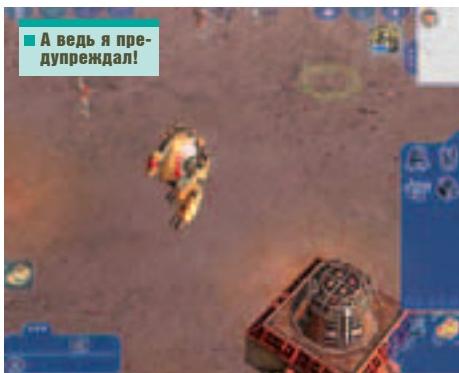
Во-первых, строительство базы выглядит внушительно и утилитарно. Никакого нагромождения отдельных строений. Все довольно строго и имеет исключительно правильные геометрические формы. Большинство строений с помощью апгрейдов обзаводится дополнительными надстройками, и очень скоро вотчина приобретает солидный вид, а если обнести забором – непрступный. Во-вторых, наука и модернизация юнитов тоже обновились. Штамповка вооруженных сил стала проще. Если ты не знаком с основными принципами работы ВПК, рассказываю. Юниты тут собираются в зависимости от пожеланий игрока. То есть любимому стальному пачуку можно повесить дополнительное вооружение, укрепить лапки и запустить в серию



Стайка дрессированных терминаторов отгоняет врага.



Евразийская Династия добывает руду по-старинке – с помощью харвестеров.



новую модификацию. Нечто подобное можно сделать с любыми боевыми единицами в игре. Разница в том, что раньше все юниты собирались из составных частей, потому-то их потенциальное количество было огромным. Теперь – только модернизация имеющихся. Но для начала придется развивать науку. В стерильных казематах научно-исследовательских центров яйцеголовые сотрудники будут день и ночь корпеть над проектами новых типов вооружений.

ЧТО И КАК

Сюжетную завязку неожиданной не назовешь. Как только заклятые друзья из Евразийской Династии, Соединенных Цивилизованных Штатов и Лунной корпорации оказались на Марсе, меж ними снова вспыхнула война. Понятное дело, на волги и возню людышек тут же слетелись представители внеземных цивилизаций. Ну и началось.

Какими будут пришлые гуманоиды – неизвестно. В бета-версии, которую нам удалось посмотреть в стенах российского издателя, присутствовали только две стороны: евразийские дикари, собирающие ресурсы чуть ли не руками, и граждане с Луны.

Процесс взаимного нанесения тяжких телесных повреждений остался столь же бесхитростным и схематичным. Строим побольше самых сильных юнитов и сеем смерть с разрушением на вражьей земле.

Баланс, как нам показалось после поверхностного изучения игры, – присутствует. Без этого сейчас совсем никуда – забьют ногами. Главным образом, разработчики старались

соблюсти классическую схему «камень-ножницы-бумага». Абсолютно сильных юнитов в *Earth 2160* нет. Есть внушающие уважение своим внешним видом.

ВСТРЕЧАЮТ ПО ОДЕЖКЕ

С какой стороны ни посмотри, возникает чувство, что все это давно уже мы видели. Ни изрядно похорошелая графика с погодными эффектами и сменой времени суток, ни замысловатый менеджмент юнитов и продуманный до мелочей интерфейс избавить от перманентного *deja-vu* не в состоянии.

Но поставить окончательную оценку игре мы сможем только после выхода полной версии, а пока – ждем и надеемся, что случится какое-нибудь маленько чудо.



ПОЧУВСТВУЙ СЕБЯ ПРОРАБОМ

Как и уникальный менеджмент юнитов, строительство всегда было изюминкой серии. В *Earth 2160* ты не увидишь баз шириной в километр и нагромождения строений. Отличия между сторонами в этом вопросе тоже имеются. Так, евразийцы по традиции пользуются аналогами харвестеров. СЦШ, наоборот, предпочитают добывать полные ископаемые, что называется, не отходя от кассы – с помощью шахт. У Лунной Корпорации база вообще представляет собой единственное монолитное здание.





Текст: Роман "ShaD" Епишин



■ Если верить скриншоту, нас ждут полеты в городах!



■ На одной красивой планете жили неряшливые люди. Они бросали фантики мимо урн, и вот что получилось. Береги природу!

ЖАНР ИГРЫ	Space Sim
ИЗДАТЕЛЬ	Deep Silver
РАЗРАБОТЧИК	Egosoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.egosoft.com/games/x3
ДАТА ВЫХОДА	III квартал 2005 года

X3: REUNION

ТРИ ИКСА

Вофисах Egosoft дым стоял коробы, кто-то увлеченно выбивал на клавиатуре искусственную дробь, кто-то внимательно изучал сайты. Суетливые менеджеры сновали между рядами художников и программистов, то и дело подкидывая на каждый стол новую кипу бумаг. Добавить то, настроить се, исправить это. Преданные фанаты регулярно пополняли форумы очередными дельными предложениями, а руководство студии стремилось непременно учесть все пожелания. Терпению персонала пришел конец. Невысказанная мысль «Черта с два мы так когда-нибудь закончим проклятый add-on!» свинцовой тучей повисла в воздухе.

■ РЕАЛИСТИЧНОСТЬ В КУБЕ

Несколько раз отложив выпуск *X2: The Return*, Egosoft в конце концов поставила крест на дополнении. Значит ли это, что история увлекательных космических странствий закончилась? Вовсе нет! Просто вместо горстки новых планетных систем разработчи-

ки вознамерились подарить (точнее, продать) нам настоящий сиквел.

X3: Reunion включит все наработки, сделанные по add-on'у, а также обзаведется полноценным сюжетом, еще более комплексной экономикой и новым графическим движком *X3 Reality*. Название движка действительно соответствует его возможностям. Широкий спектр свежих спецэффектов вкупе с многократно возросшей детализацией приближает графику игры к голливудским стандартам кинематографии. Взять хотя бы планеты. Из приклеенных к черному космическому полотну шаров они превратились в настоящие сфероиды. Свободно сесть на землю обетованную по-прежнему нельзя, зато можно снизиться до верхних слоев атмосферы, что для игры с десятками и сотнями самых разнообразных планет уже большое достижение.

■ СТАРЫЙ ДРУГ ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ

После публичного обещания поставить игру на сюжетные рельсы, Egosoft едва устояла под натиском запаниковавших фанатов. Действительно, серия X на протяжении многих лет разливала по бокалам терпкую ядерную свободу – пей, не хочу – и вот на тебе! Впрочем, если верить разработчикам, стройная история в основе событий *X3: Reunion* никаким образом не связана с нашими руками. Цените-



Свободно сесть на землю обетованную нельзя, зато можно снизиться до верхних слоев атмосферы



■ В связи с переводом X3: Reunion на Xbox (игра станет первым мультиплатформенным «иксом»), Egosoft учили таинственную переработку интерфейса. Однако причин для беспокойства нет. Специально для консервативных игроков сохранили старый вариант меню. Теперь интерфейсов два – на выбор.

ли космических трасс по-прежнему волны лететь, куда глаза глядят, в поисках лучшей жизни, возвращаясь на сценарную колею исключительно по собственному желанию. В чем именно будет заключаться наделавший столько шума сюжет – не сообщается. Egosoft обнародовала лишь имя нашего героя – **Джулиан Бреннан** (Julian Brennan) – да пообещала крепко увязать действия в **X3: Reunion** с событиями **X2: The Threat**. Значит ли это, что мы встретим старых знакомых? Коллектив отвечает уверенными «да».

■ BIG BANG НА ПРАКТИКЕ

Вселенная X даже в первой части игры поражала размерами. Помню, как сам цветными фломастерами рисовал карту галактик на клетчатой бумаге...

Игровые межзвездные просторы в **X2: The Threat** на самом деле существенно выросли относительно **X: Beyond the Frontier**. А в **X3: Reunion** простор для деятельности станет еще больше.

К счастью, за количеством парсеков студия не забыла о качестве обитателей космического пространства. Отныне враждебность рас друг к другу проявляется не только и не столько на словах и в сводках новостей, сколько в реальных потасовках. Случайные вооруженные столкновения в открытом космосе – теперь обычное дело. Придется тщательнее оснащать корабль вооружением и осторожнее выбирать маршрут, ведь локальные войны, как правило, идут по принципу «бей всех, а бог разберется».

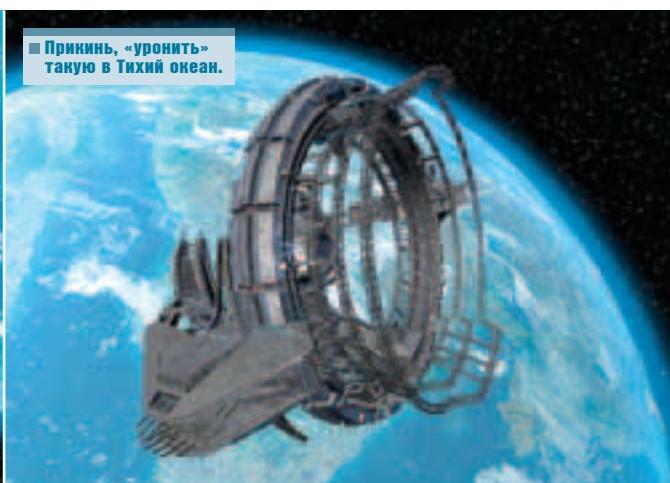
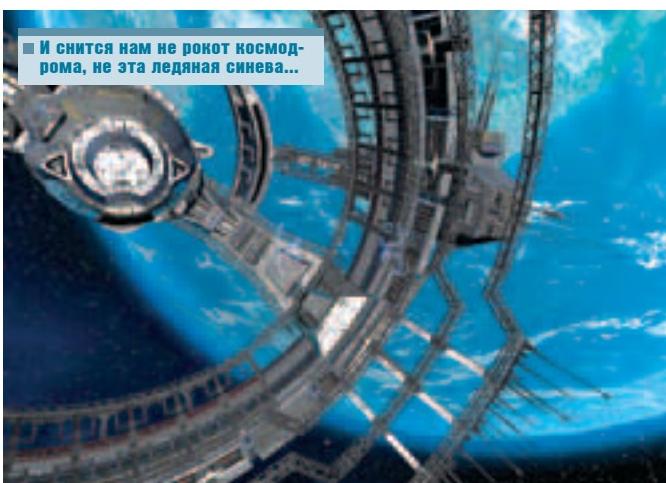
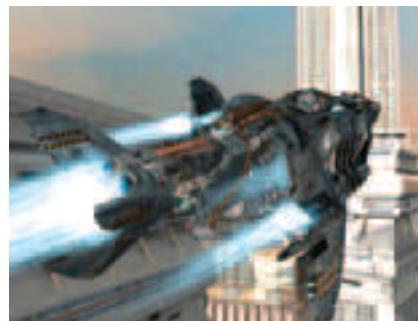
■ В БОЛЬШОЙ СЕМЬЕ НЕ ЩЕЛКАЙ КЛЮВОМ!

Положительные изменения коснулись не только милитаристского AI. Мирные торговцы из аморфных туфяков превратились в зубастых акул космобизнеса. Они активно перевозят грузы, строят собственные фабрики и шахты. Сама экономика приветствует здоровую конкуренцию, чутко реагируя на действия как игрока, так и предпримчивых NPC. Динамично изменяются цены, возникает дефицит одних и излишек других товаров, рождаются и умирают торговые маршруты. Egosoft целился в двух зайцев сразу. С одной стороны, обещает остроюжетную научно-фантастическую сагу; с другой, все увеличивает и увеличивает концентрацию свободы. Сумеет ли **X3: Reunion** уместить в себе обе концепции, при этом не лопнув, – главный вопрос на сегодня...



■ ПОПСА

По тем немногим крупницам информации о сюжете игры, которые Egosoft все-таки придала гласности, можно понять следующее: в **X3: Reunion** мы встретим мистические технологии Древних и столкнемся с очередной враждебной всему живому расой. Могущественные пришельцы плодятся, как кролики. Не успели разобраться с агрессорами Khaak, а ворота уж ломится следующий враг. Имя новой расы не называется, однако известно, что у нее на вооружении состоят корабли-невидимки.





Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



■ Синий указатель посередине означает активированную пси-способность.



■ Лично мне до боли напоминает Doom 3.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Action
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
Revolt Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
revoltgames.com/neuro
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2005 года

NEURO

ПСИОНИКА ПО-РУССКИ

Вот тебе еще одна утопическая картина будущего. Человечество вовсю осваивает космос, невероятное развитие получили не только наука и техника, но и изучение возможностей, которые в себе таит человеческий мозг. Возможностей, которые можно так успешно использовать в военных целях. Добро пожаловать в *Neuro* – психонический экшен во вселенной отечественного космосима *Homeplanet*.

Да, да, тем, кто в свое время бороздил просторы космоса в *Homeplanet*, будет приятно вспомнить родной сэттинг, да и с погружением во вселенную *Neuro* проблем не возникнет. Хотя новичков тоже никто не заставляет штудировать тома предыстории: завязка у игры довольно простая, а детально проработанная вселенная проекта будет преподноситься нам порциями на протяжении всей игры.

■ НЕМНОГО ПОЛИТИКИ

Наш герой в игре попал в крайне неприятную ситуацию: во время одного из заданий он зат

ронул интересы очень больших людей, которые не стали мелочиться и устроили ему порядочные проблемы, которые придется решать силовыми методами. Разработчики пока что не очень охотно распространяются про сюжет, хотя уже сейчас известно, что в прохождении он будет играть очень большую роль. *Neuro* планируется как экшен, прекрасно подходящий под определение "story-driven".

■ В БУДУЩЕМ МОЖНО ВСЯКОЕ

Но хороший сюжет – ничто без грамотного игрового процесса. И пока что игра выглядит привлекательно. Разработчики стараются максимально тщательно подойти к каждой детали, из которых потом сложится красавая мозаика под названием «геймплей». Девиз, принятый **Revolt**, звучит очень просто: «берем не количеством, а качеством». Пускай врагов на уровнях не очень много, зато они будут гонять игрока до седьмого пота, заставляя хорошенько задуматься над своим поведением. Пускай и самих уровней не ахти сколько, зато они отчаянно пытаются произвести на нас впечатление и не дать заскучать во время прохождения. Сразу предупреждаю: бескрайних открытых пространств ожидать не стоит, движок игры заточен под закрытые уровни и, надо признать, совсем не зря. Помещения здешних военных баз и исследовательских комплексов выглядят симпатично и изобилуют деталями.

Девиз, принятый разработчиками из Revolt, звучит очень просто: «Берем не количеством, а качеством»



■ ЭТИ СВЕРКАЮЩИЕ СТВОЛЫ!

Неплохо выглядит и местный арсенал. В игре будут как достаточно стандартные пушки, вроде штурмовой и снайперской винтовок, так и оригинальные стволы, прекрасно увязанные с сеттингом Neuro. Типичный пример тому – особая пушка, которая настраивается на пси-излучение, исходящее от врага и убивает его с одного выстрела. Да, в горячке боя ее особо не используешь, зато на дальних подходах к врагу и через стены она действует великолепно.

Да-да, я не оговорился, через стены. Мы же псионики, верно? А значит, для нас не составит никакого труда «прочитать» пси-излучения, которые издает любое живое существо. Это и есть одна из сверх-способностей, которая доступна нашему герою. Отдельно хочется отметить ее реализацию: разработчики действительно постарались, вырисовывая разноцветные силуэты людей и даже оружия.

Но, конечно, не пси-восприятием единым владеет наш протеже. В числе его способностей – лечение (стандартное превращение пси-энергии в здоровье), ментальный удар (тихий и смертоносный способ убийства врага), временная защита от вражеских атак, обязательный ныне телекинез и «берсерк». Очень милая, надо признать, штука: внушаем одному из врагов навязчивую идею атаковать своих же товарищей, и смотрим, как недавние братья по оружию пускают друг другу кровь. Лучшее оружие пацифиста!



■ В ДВИЖЕНИИ

К сожалению, пока что окончательно завершено всего несколько миссий, так что во всей красе геймплей игры себя не показал. Разработчикам еще предстоит поработать над балансом, довести до ума мощность оружия, подкрутить кое-какие болты в мозгах у врагов и заполировать это все до блеска. Пока то, что мне довелось увидеть, выглядит несколько сырвато, но определенно можно сказать несколько вещей. Прежде всего – минимум стелса. Нет, мы не будем врываться в каждую комнату, падя из всех стволов, но и робкие ползания в тени нам тоже не грозят. Будет скорее так: подошли к закрытой двери, активировали способность видеть сквозь



■ Очень важно, что разработчики не собираются выкручивать игроку руки, заставляя проходить *Neuro*, используя все доступные возможности. Нравится псионику? Вполне можно обойтись без частого применения оружия. Предпочитаешь грубую силу огнестрельных монстров? Никто не заставляет тебя пользоваться только псионическими способностями. Другое дело, что максимальный кайф от игры ждет только тех, кто будет на полную катушку использовать и псионику, и оружие.

■ ТРИ ПЛАНЕТЫ

Действие игры будет разворачиваться на трех разных планетах (по крайней мере, так пока что говорят сами разработчики). Каждая из них будет отличаться своим климатом, атмосферой и местностью. Каждая сможет побаловать игрока своими красивыми пейзажами за окнами уровней и собственным набором врагов, желающих поскорее нас выставить за дверь. Уже точно можно ожидать увеселительные пробежки по улицам города будущего и исследования выстроенных в недрах скалы баз.





■ К сожалению, на данном этапе разработчики включают в игру многоязычный режим не собираются. По их словам, его грамотная реализация еще дальше отодвинет срок выпуска *Neuro*, а этого не поймет ни издатель, ни сами игроки. Возможно, мультиплер будет добавлен специальным патчем, хотя вероятность выпуска такой заплатки будет напрямую зависеть от успеха игры среди населения.

стены, прикинули, как лучше завалить стоящий за ними отряд противника, зашли и сделали свое дело. Простым нахрапом местных врагов будет взять не так просто: разработчики вовсю стараются обучить их азам тактики. И, конечно, забудь про злостный респавн. Если уж ты зачистил тот или иной участок уровня, больше никто там не появится.

■ ПОЧТИ HOMEPLANET

От графической составляющей игры у меня сложилось довольно хорошее впечатление. Достаточно большое количество полигонов в кадре, правдоподобные текстуры и продвинутая физика – все на месте. К сожалению, несколько крововата анимация – сказывается отсутствие motion capture, и немного странно выглядят модели некоторых видов оружия.

Простым нахрапом врагов будет взять не так просто: разработчики стараются обучить их азам тактики

Зато по стилю игры можно точно сказать – его создавала та же команда, что и *Homeplanet*. Нет, серьезно, неуловимыми штрихами тут и там воссоздан стиль того самого космосима, тонкой нитью тянувшийся через все, что окружает игрока на уровне. Это трудно описать словами, это надо видеть самому.

■ ИСКУССТВО БАЛАНСА

Пока что перед *Neuro* лежит огромное поле возможностей. У разработчиков есть все шансы испортить свои благие начинания, не справившись с отладкой баланса и грамотной реализацией запланированных фишек. В то же время, они вполне могут сделать действительно качественный проект, позволив нам с интересом провести за игрой несколько вечеров своего драгоценного времени. Получим мы один из первых шутеров отечественного производства, за который не будет стыдно перед западными коллегами, или нас ждет очередное доказательство того, что хороший экшен для нас пока не достижим, – покажет только время.



«Выкидывают не самые сильные и не
самые умные, а те, кто быстрее
адаптируется к изменениям среды»
— Чарльз Дарвин



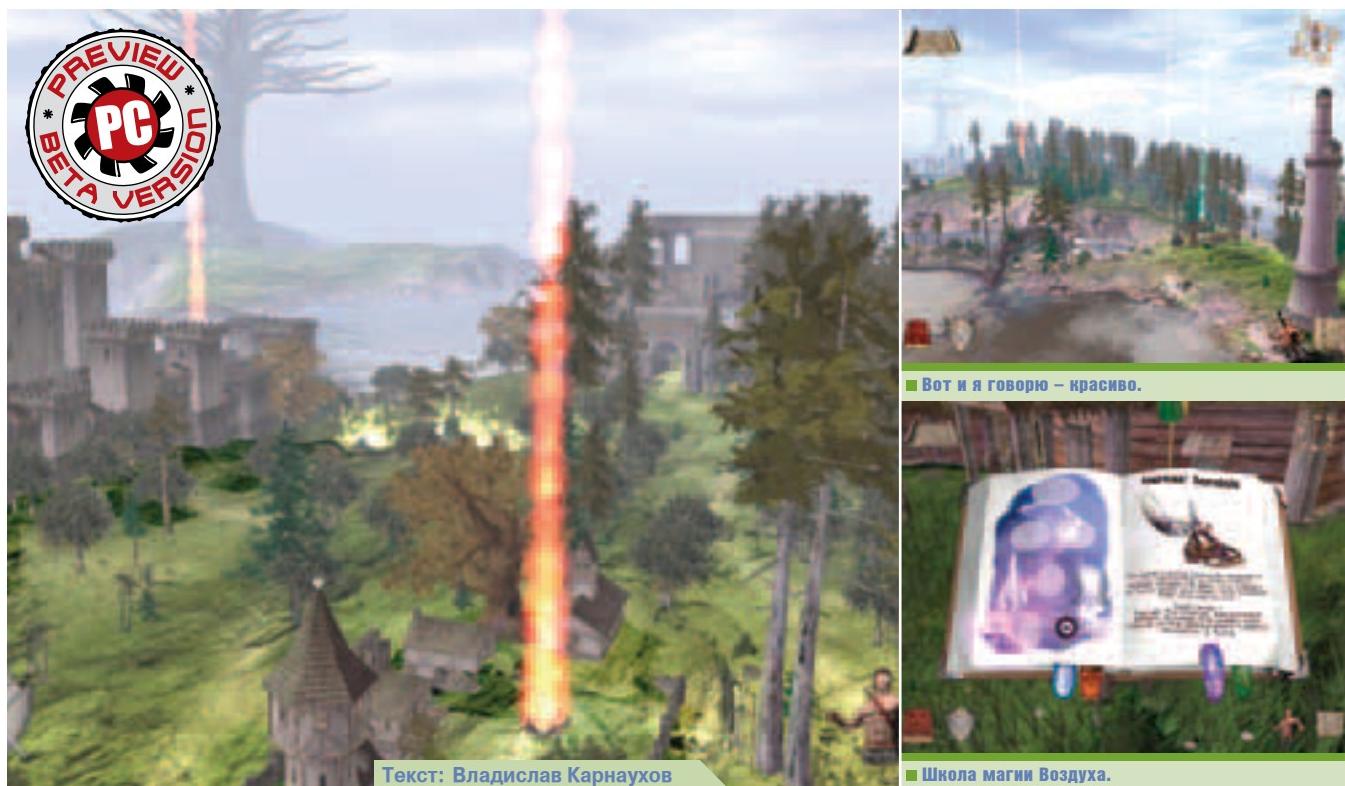
ПАРАН ИЗ ГОИ



© 2005 «Русский Гейммастер» Всю праву на монополию. © 2005 Hip Interactive. All rights reserved. Hip Games™ and the Hip logo are trademarks of Hip Interactive Inc. ® 2005 Groove Media Inc. GrooveGames™ and the Groove logo are the trademarks of Groove Media Inc. Pariah™ is the registered trademark of Digital Extremes. Digital Extremes™ and the Digital Extremes logo are the trademarks of 1084822 Ontario Inc. All rights reserved. Uses the Unreal® Engine 2. Unreal® and the Unreal® logo are registered trademarks of Epic Games, Inc. UnrealEngine.com. Copyright 1998-2005, Epic Games, Inc. All rights reserved. "Unreal.com™" ® 1998-2005 Teletronics Research Limited. All rights reserved. See www.unreal.com for details. Unreal Bike Video. ® 1997-2005 by RAD Game Tools Inc. Doty and the double-D symbol are trademarks of Doty Laboratories.

Розничная продажа в магазинах фирмы «Медиа». Офис продаж: office@media-hi.ru (888) 211-10-11, 887-15-85
Печатается поддержкой: support@media-hi.ru (888) 979-00-00, в письме на вложение к адресу: http://www.mediamm.ru/feedback





■	ЖАНР ИГРЫ
	Turn-based Strategy, Role-Playing Game
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	1C
■	РАЗРАБОТЧИК
	DVS
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Один
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	games.1c.ru/tron_ascension
■	ДАТА ВЫХОДА
	Октябрь 2005 года



Арифметика проста: чем больше замков, тем больше золота, а где больше золота, там больше армия

ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН

ВКУС ПРОСТОТЫ

Есть на свете некий особый вид игр, вызывающий ностальгию. Запустишь такую – и через пять минут уже не так важно количество полигонов на квадратный дюйм экрана, порядковый номер директ-икса и прочие мелочи. «Восхождение на трон» – как раз такая игра. Она отправляет игрока в прошлое, во времена *King's Bounty* и *Defender of the Crown*, вызывая в памяти совсем уж было затертыем Думами да Фаркрайами ощущения. Самое главное из них – «просто» отнюдь не означает «плохо».

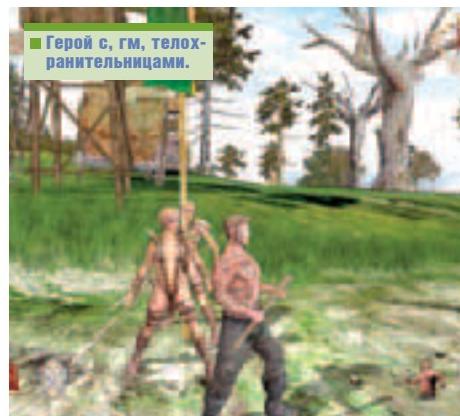
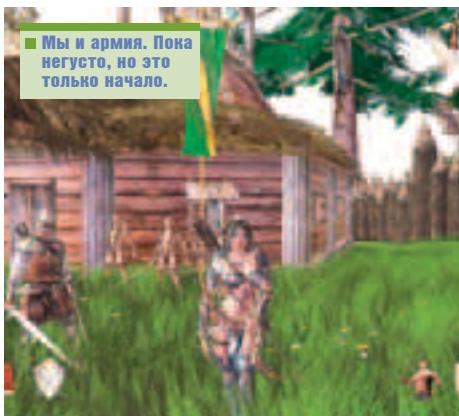
■ ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЦЕННОСТЕЙ

Давай сразу по существу. Если тебе скажут, что «Восхождение на трон» сделано по образу и подобию *Heroes of Might and Magic*, не верь. Разве что пара общих черт. Да, в начале работ студии DVS из Николаева легендарный сериал действительно служил ориентиром, но по мере взросления продукта он все больше отдалялся от «геройской» линии. Основа, однако, общая: походовые сражения. Герой (а герой нынче только один) на-

бирает войско и начинает крестовый поход против недругов. Они в изобилии расставлены на карте, а также окопались в замках. Изобилие – сократить, замки – подчинить. Собственно, все. Там, где «Герои» предлагают углубиться в экономику, продумать развитие замков, рассчитать запасы ресурсов, распределить многочисленные артефакты между многочисленными же полководцами и так далее, «Восхождение» предлагает просто податься. Предложение, от которого трудно отказаться.

■ КОНТРОЛЬ ПОПУЛЯЦИИ

Завязка также проста и вызывает, если уж честно, теплую улыбку. На королевство напали, всех перебили, но нас (то есть тебя) спасло мощное заклятье, перенесшее тебя в самый отдаленный уголок мира, без армии, оружия, наличности и прочих благ. Понятное дело, надо мстить. Этим и займемся. Мир поделен на три континента, каждый намного больше другого. Мы с армией переходим из провинции в провинцию, как всех победили – провинция наша (насовсем, отбить назад ее не смогут), можно двигаться дальше. И так до победного конца. Ресурс один – золото, поступает в казну из замков. Еще один способ пополнить казну – положить деньги в банк. Это, к тому же, способ сохранить их в случае бегства от врагов. Арифметика проста: чем больше замков, тем



больше золота, чем больше золота – тем больше армия, но не строй коварных планов раша. Количество войск ограничено, к тому же на каждой следующей территории враги мощнее, чем на предыдущей.

Каждый стоящий на карте вражеский отряд окружен некой видимой границей, как заступил – будь добр драться. О желании померяться силами, кстати, спрашивают – и хорошо. Вдвойне хорошо то, что количество и состав войск соответствуют видимому на экране. Никаких тебе легионов дьяволов, коварно притаившихся за кустиком.

Драка происходит на территории, размер которой каждый раз рассчитывается, исходя из количества войск. Есть рельеф, так что вполне можно строить тактические планы. Механика хорошо знакома: каждый отряд (опять-таки, его численность показана полностью, а не мертвым числом в рамочке) по очереди выполняет твои приказы. Герой участвует в битве наравне с простыми юнитами, но – внимание! – в случае его смерти игра заканчивается, так что ни в коем случае нельзя забывать об обороне. Еще один аргумент в пользу реального отображения сил. Не уверен – не нападай.

А вот экран штурма замка будет все-таки более «геройским». Наша армия стоит у ворот, задача – пробить брешь в стене, войти на территорию замка и окончательно подавить сопротивление. В твоем распоряжении будут не только рядовые юниты, но и мощные осадные машины.

СПАСАЮ ДРАКОНОВ, УБИВАЮ ДЕВУШЕН

Помимо основной сюжетной линии разработчики предлагают твоему вниманию побочные квесты. При успешном выполнении оних ты разживешься дополнительными очками опыта и (возможно) деньгами. При общении с NPC ты сможешь выбирать варианты ведения беседы, но никакой нелинейности не обещается.

При достижении нового уровня улучшаются характеристики героя, но, увы, автоматически. Тем не менее, можно отыскать магические артефакты, тем самым еще больше увеличив определенные показатели. И артефакты, и простое повышение навыков изменяют внешний вид героя, он становится все более

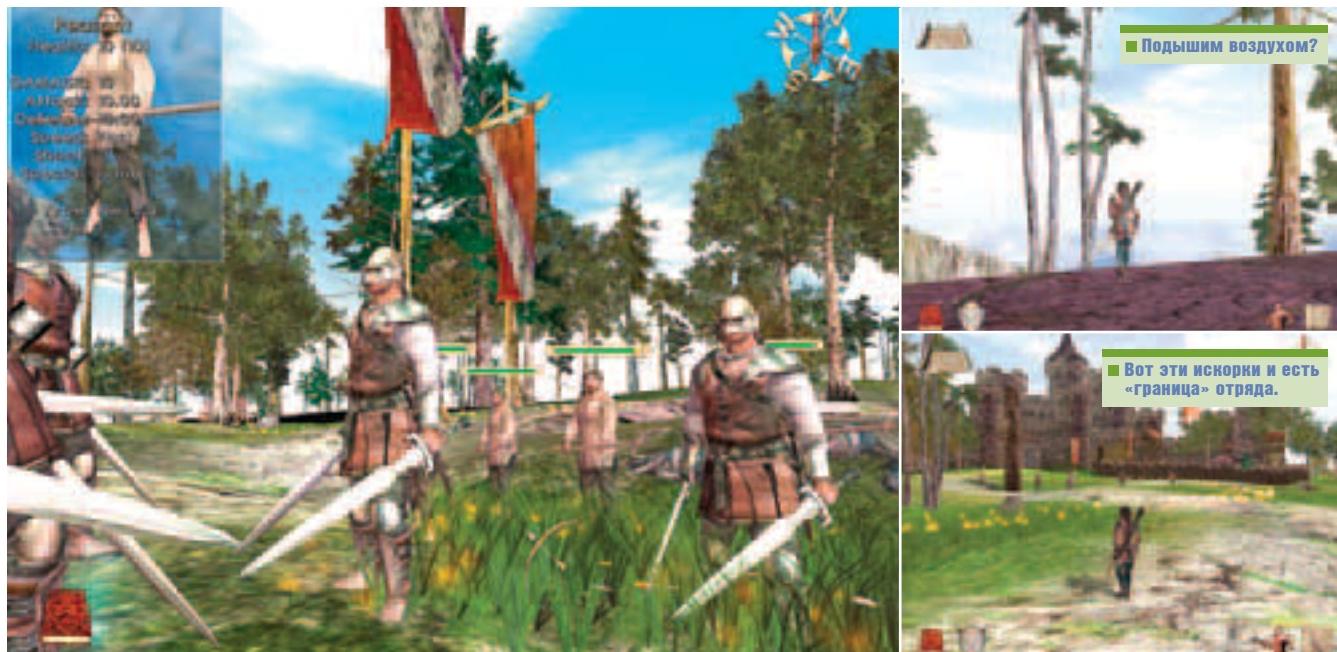


ЗВЕРЬЕ МОЕ

Герой может водить с собой до двадцати отрядов, в каждый может входить от десяти до пятнадцати юнитов. Несложно подсчитать, что ближе к концу игры мы увидим битвы с участием многих сотен различных существ. Они не оказывают никакого влияния на мораль, удачу и прочие подобные характеристики, так что можно формировать армию, состоящую исключительно из мощных юнитов, хватило бы денег. Всего будет двадцать различных рас (типов), а вот апгрейдов никаких не предусмотрено.



ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН



■ И ВЕЧНЫЙ БОЙ



■ В режиме боя камера свободно левитирует между отрядами, позволяя выбирать оптимальную стратегию, лучше целиться и так далее. Вот эта синяя область под ногами – аналог сетки из *Heroes of Might and Magic*.

В начале каждой атаки, кстати, проигрывается небольшая анимация.

мощным, обрастают татуировками и так далее. Мелочь, а приятно.

Классов героев три, и они стандартны: воин, лучница, маг. Причем, подобно *Diablo*, все три класса владеют магией, но ее мощь у мага, естественно, выше. Книга заклинаний поделена на четыре школы, в каждой школе четыре уровня заклинаний. Всего же заклинаний будет сорок, от простейших «замедлялок» и чахлых огненных шариков до поистине апокалиптических чудес.

■ ВСЕ КРАСОТЫ МИРА

Между прочим, для первого проекта маленькой студии (на данный момент в рядах DVS трудится двенадцать человек) «Восхождение на трон» смотрится очень неплохо. Движок собственного изготовления использует все возможности DirectX 9.0, не стесняется

менять день ночью, крутит камеру и вообще чувствует себя весьма вольготно. Но, как ты понимаешь, красота требует жертвы, и рекомендуемые требования на данный момент выглядят так: Pentium 4 2,8+ ГГц, 512 Мб памяти и видеокарта последних поколений, причем на данный момент на картах от ATI игра работает лучше. Впрочем, оптимизация еще далека от завершения.

■ УДАЧИ

Тут надо понять главное. Разработчики не хотят сотрясти Вселенную, разрушить устои и сделать самую-лучшую-игру-на-свете. И это правильно. Для первого опыта «Восхождение на трон» выглядит очень, очень интересно, и, если все сложится, мы получим, может, не самую сложную по дизайну, но вкусную и увлекательную игру. Перед студией сейчас стоит задача посложнее кодирования и дизайна – наполнение игры, создание квестов. Пожелаем же DVS удачи и подождем до октября, именно такую дату релиза пока называет российский издатель, фирма «1С».

**Не верь, если тебе скажут,
что «Восхождение на трон» сделано
по образу и подобию HoMM**



Третий - не лишний

singles²

Любовь втроем

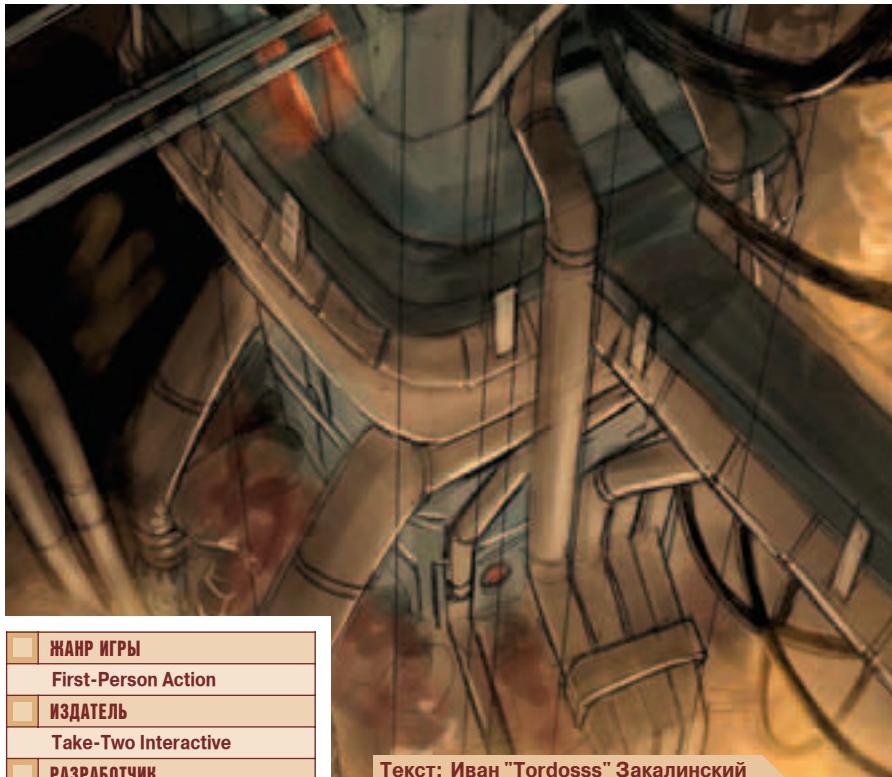


DEEP SILVER

Запорожская, 8а, кв. 100, этаж 10, офис 101, тел.: (050) 780 99 91, e-mail: buka@buka.ru
©2001 Buka Entertainment. ©2001 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Dusseldorf, Germany. All rights reserved.
Buka Entertainment. No part of this product may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in whole or in part,
by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior written permission of Buka Entertainment. Buka is a trademark
of Buka Entertainment. Buka Entertainment does not claim "Tumba" as its own trademark.



Бука®
БУКА
БУКА



ЖАНР ИГРЫ	First-Person Action
ИЗДАТЕЛЬ	Take-Two Interactive
РАЗРАБОТЧИК	Human Head Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Неизвестно
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	Отсутствует
ДАТА ВЫХОДА	I квартал 2006 года

Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



■ Кто там говорил о мирных намерениях инопланетян? Пускай скажет это вот ему.



■ Между прочим, в игре обещается и оружие органического происхождения.

PREY

НЕВОЗМОЖНОЕ ВОЗМОЖНО

По-моему, мы стали свидетелями второго знака грядущего Апокалипсиса. Первым, напомню, было создание и расцвет передачи «Фабрика Звезд», ну а второй – это недавний анонс возобновления работ над одним из Великих Долгостроев Игровой Индустрии. Называется он *Prey*, и тебе наверняка рассказывал про него еще дедушка. Нет, честное слово, такими темпами и *Duke Nukem Forever* скоро выйдет!

Эту игру ждали, на эту игру надеялись, в нее верили. И надежда умерла только после новостей о заморозке проекта. А напрасно. Уже некоторое время **Human Head Studios** готовит в своих адских лабораториях финальную версию знаменитого долгостроя, и, видит бог, нам осталось ждать совсем недолго!

■ ИНДЕЙСКОЕ

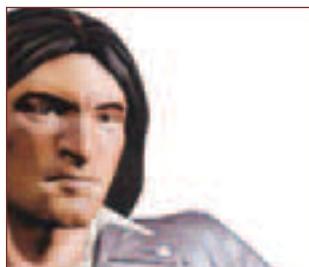
Ладно, дрожь в руках вроде бы унялась, можно рассказать про сюжет. Наш герой – потомок самых настоящих индейцев, коротающий свою жизнь в резервации. Парень спит и ви-

дит, чтобы сбежать из нее, желательно захватив при этом свою подругу. Однако у инопланетян свои планы на судьбу героя: они с успехом выжгли всю резервацию и похитили половину ее жителей, включая нашего протеже и его даму сердца. Вдоволь поиздевавшись над людьми, инопланетяне временно зависли на орбите Земли, готовя в своих зеленых (а может быть даже синих) мозгах план захвата нашей планеты. Ну а на нас, как водится, легла ответственность за спасение всего мира вместе с налаживанием отношений с девушкой.

■ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ

Да-да, разработчики собираются делать сильный упор не только на сюжет, но и на внутренний мир героя. Его забеги по внутренностям инопланетного корабля будут сопровождаться душепитательной любовной историей и тягостными моральными переживаниями. В переживаниях герою помогут его способности, переданные по наследству способности индейцев, среди которых возможность путешествия духа отдельно от тела и воскрешения после каждой смерти. Среди других фишек – хождение по стенам, использование средств передвижения и оригинальная система транспортировки через порталы. Но главное, чем подкупает эта игра: возможность пощупать «то самое», что мы так долго ждали. Вечноживую легенду.

■ МАТЕРИАЛ



■ При разработке игры ее создатели изучили большое количество материала о племени Чероки, из которого и ведет свой род наш герой. Культура индейцев найдет всестороннее отражение в *Prey*, тесно увязываясь с ее геймплеем.

Разработчики собираются делать сильный упор не только на сюжет, но и на внутренний мир героя

1C МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие дизайнер серии Jagged Alliance Шон Линг

Рекламное агентство
и производитель
игр компании
«Си-Мультикомпьютер»
имеет право на продажу
и распространение в России
игры «Бригада Е5».
Санкт-Петербург, ТЦ
«Торговый центр», 10 этаж
Телефон: +7(812) 523-49-17,
Факс: +7(812) 523-49-07
адрес электронной почты:
e5brigade@yandex.ru

БРИГАДА Е5 Новый Альянс

WWW.E5BRIGADE.RU

Более тридцати
профессиональных наёмников
и возможность найма
местных жителей>>

Более 30 уровней:
городские кварталы, открытая
местность, военные базы>>

Более 100 моделей
стрелкового оружия, а также
гранатометы, ручные гранаты и
холодное оружие>>

Оригинальная система
организации действий,
режим «Умной паузы»>>

Три основные сюжетные линии,
а также возможность
играть по своему сценарию>>





Текст: Денис "worm" Давыдов



■ Нестареющая английская классика.



■ Мерседес-родстер – мечта каждой глямурной девочки.

■	ЖАНР ИГРЫ
	Racing Simulator
■	ИЗДАТЕЛЬ
	10 Tacle
■	РАЗРАБОТЧИК
	SimBin Development Team
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	До 32-х
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.gt-legends.com
■	ДАТА ВЫХОДА
	Конец 2005 года

GT LEGENDS

БОЛЬШИЕ ГОНКИ

Чего ждать от новичков – обычно не знаешь до последнего момента. Особенно, если речь идет о таких везунчиках, как SimBin. Куда направит свои стопы бывшая команда модмейкеров после триумфальной GTR: FIA GT Racing Game, никто не брался предполагать. Результат же превзошел самые смелые предположения.

Сразу же после релиза шведы не отправились на курорты, а принялись улучшать игру. Сделано действительно многое. Это притом, что GTR при всем желании нельзя назвать сырой. Единственное желание глобального характера, какое и приходит обычно в голову, – выдать, наконец, творению **Image Space** пенсионное удостоверение. Пора на покой, пора.

Однако то, что в SimBin пойдут конем, подумать никто не мог. Как гром среди ясного неба в таком свете звучал пресс-релиз. Опять кузова, но в классах GTC, TC и GTC-TC. Года, соответственно, 65-ый и 76-ой. И название, разумеется, в тему – **GT Legends**.

Хочется ведь поездить на легендарном Mercedes 300 SL? А на Mini Cooper S? И я о том же...

■ ВЕСТИ ИЗ НЕПАЛА

Какие обстоятельства подтолкнули SimBin во главе с Генриком Русом к такому шагу – тайна. Но сдается мне, рыночный потенциал GTR оказался невелик, а сама тема – достаточно специфична. Как ни крути, а ведь не Формула-1 же с миллиардом интересующихся.

И потом – где прецеденты? На том уровне, на каком творят SimBin, их просто нет. **Grand Prix Legends** – никто не спорит – великолепная игра. Но – опять же – не кузова. Хочется поездить на легендарном Mercedes 300 SL? А на Mini Cooper S? И я про то же. С болидами, трассами, пилотами и прочей архиважной атрибутикой настоящих гонок все, как обещают, будет в полном порядке. Не зря эти парни недоедали, чтобы стать обладателями всевозможных лицензий FIA. Так что все три чемпионата – лицензированные.

■ ЗА СТЕКЛОМ

Глядя на скриншоты, можно сделать выводы о том, как будет выглядеть GT Legends. Графический движок – все тот же, а изменения в нем минимальны. Если бы релиз был запланирован на следующий год, говорить об этом пришлось бы в иных тонах. Пока – сойдет. Совсем скоро с такими пейзажами прямая дорога на свалку истории.

Больше всего интересно другое. Разработчи-



ки уверяют, что GT Legends – это новый уровень реализма. Насколько физический движок новой игры будет принципиально лучше того, который гнет спину на GTR, предположить нетрудно. Возможности многострадального ISI Engine в SimBin смогли использовать если не полностью, то на 99% – точно. И речь здесь даже не о физике. Потому что за редким исключением физика как раз в GTR не обсуждается.

Посмотрим, как разработчикам удастся реализовать возможности физического кода для машин сорокалетней давности. Тут даже внешнего сходства нет, а уж про динамику и говорить не приходится. Если GT Legends будет настоящим симулятором, реализация честной физики будет совсем не такой простой задачей, как может показаться на первый взгляд.

■ ПО ПРОСЬБАМ ТРУДЯЩИХСЯ

Еще одна важная деталь: GT Legends будет гораздо ближе к народу.

Во-первых, об этом говорит выбранный исторический период. Раритетный автотранспорт всегда вызывает интерес у игроков. Хотя бы потому, что в представленный исторический период гонки были пока еще в большей степени авантюризмом, чем спортом. Во-вторых, будет реализована тонкая настройка сложности игры – целых пять уровней. В-третьих, появится режим карьеры.

С карьерой все довольно просто. Создавай пилота – и вперед. По мере карьерного роста приветствуется покупка новых автомобилей. Надеемся, скучный чемпионат из GTR зацветет теперь буйным цветом. Кстати, уни-

кальными болидами, заработанными нелегким трудом в одиночной игре, можно будет хвастать перед менее удачливыми коллегами в сетевом режиме. Правда, нельзя сказать, что народные умельцы долго будут терпеть дискриминацию – препарацию ресурсов игры еще никто не отменял.

■ ВМЕСТО НАПУТСТВИЯ

Настораживает пока то, что времени осталось совсем мало. Релиз игры, напомню, запланирован на конец этого года. Нарисовать новые модели болидов – полбеды. В соответствии с обещаниями неплохо бы привести до конца в порядок графику, интерфейс, проработать систему повреждений и поколдовать над обратной связью. Список этот далеко не полный. И, честно говоря, не очень хотелось бы, чтобы он увеличился.

■ Если ты думаешь, что соревнования в классах GTC, TC и GTC-TC соответствующих годов – дело глубокого прошлого, то поспешим тебя обрадовать. Под эгидой FIA эти гонки проводятся и сейчас, что дает фанатам кузовных чемпионатов прикоснуться к истории автоспорта. В интернете информация и расписание заездов можно найти на сайте www.fia-gtc.com.

■ АЛЛО, ГАРАЖ!

Разработчики пока не раскрывают полный список болидов, которые мы увидим в игре. Из более чем 90 (!) единиц автотранспорта, составляющих автопарк в *GT Legends*, пока засветились такие автомобили, как Ferrari 275 GTB, Porsche 911 RSR, Ford Capri, Ford Mustang, Shelby Cobra, Mercedes 300 SL и Mini Cooper S. Разумеется, по характеру они в гораздо в большей степени отличаются друг от друга, чем современные болиды. SimBin в обязательном порядке обещает учесть все нюансы.



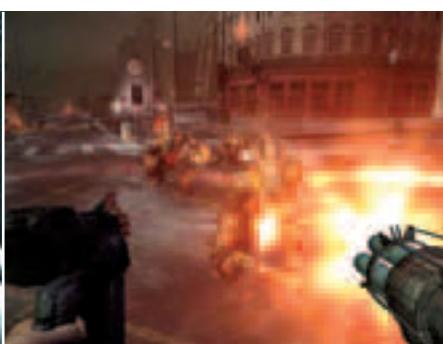
■ Концепты в большей степени напоминают серийные авто.



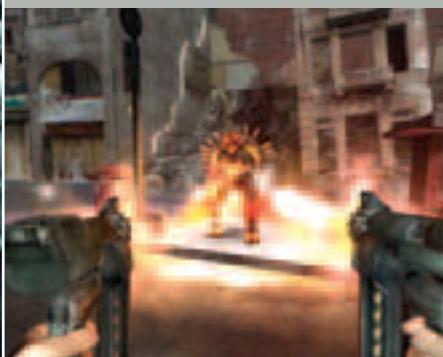
■ В классе TC балом правят «крокодилы».



Текст: Владислав Карнаухов



■ Бармен! Еще парочку!

■ А текстуры простоваты.
Впрочем, до релиза еще далеко.

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter, Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	Namco HomeTek
РАЗРАБОТЧИК	Flagship Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	http://www.hellgatelon-don.com/
ДАТА ВЫХОДА	2006 год

HELLGATE: LONDON

И НАСТАНЕТ ДЕНЬ

Они рядом. Они всегда были рядом. С самого начала, с сотворения мира таились они в тенях, ища лазейку, путь. Ждали. Бывало, что прорывались, но наступление, пусть и ценой больших жертв, удавалось отбить. Но они знали, что однажды барьер станет слишком тонким, а внимание – слишком рассеянным. Настанет день, в который они придут.

ПРИБЫТИЕ

В качестве основы для сюжета *Hellgate: London* (далее H:L) взяты многочисленные легенды о тайных обществах, например таких, как тамплиеры и масоны. По версии разработчиков, эти организации были созданы, чтобы уберечь человечество от демонов. В разные времена разные люди вставали на защиту собратьев, и ни одно из секретных сообществ не исчезло бесследно, но ушло в тень, чтобы по-прежнему охранять нас от демонической угрозы. Но современная цивилизация оказалась беспечной, чем демоны не замедлили воспользоваться. Две главные новости, хорошая и плохая. Пло-

хая новость заключается в том, что на демонов не действует обычное оружие. Хе-хе. Хорошая – есть специальные места, куда демоны – честь и хвала древним архитекторам – проникнуть не могут. Именно там и находятся основные базы выживших. Собственно, продвигаясь от базы к базе, мы и разрешим основную сюжетную линию H:L.

■ НОВОЕ СЛОВО В ДЕМОНОЛОГИИ

Похоже, все идет к тому, что из рук **Flagship Studios** мы получим действительно что-то новенькое. По своей форме H:L является шутером от первого лица с примесью RPG. Однако содержание авторы хотят уложить в котроткую, но такую волнующую фразу: «*Diablo* от первого лица». Что ж, эти люди знают, что говорят.

От *Diablo* дебютный проект Flagship унаследует очень многое. Самая, пожалуй, интересная особенность – построение уровней. Игра выполнена в полном 3D, но каждый раз все локации будут генерироваться заново. Еще раз: за-но-во. Понимаешь, что это значит? Нет привыкания, нет наработанных стратегий, каждый раз новые монстры в неизвестном количестве, бесконечный геймплей. Причем уровни, несмотря на очевидную сложность алгоритмов генерации, не будут эдакими коробками из-под обуви, а будут наполнены деталями, создающими и подчеркивающими атмосферу искореженного города.

Нет привыкания, нет наработанных стратегий, каждый раз новые монстры в неизвестном количестве



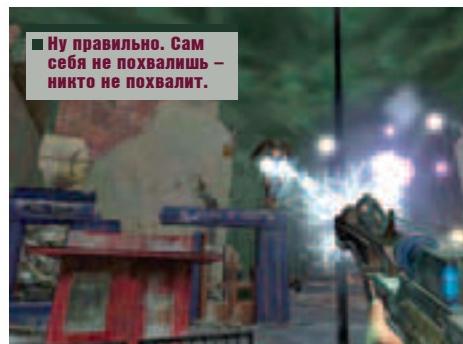
К слову, о городе. Реальный Лондон мало того, что имеет довольно-таки большие размеры, еще и обладает развитой сетью метро, катакомб, подземелий и казематов, ведущих свою историю еще со времен Рима. Грех было не воспользоваться такой шикарной возможностью. Так что примерно половину игры мы проведем на поверхности, оставшуюся часть – под землей. Разумеется, подземные уровни также абсолютно случайные. А поскольку карты, видимо, не предусмотрено, а разработчики прямо заявляют, что будет много тупиков и закольцованных маршрутов, выйти из подземелья может оказаться еще посложнее, чем выжить в нем.

Еще один «элемент случайности» – побочные квесты. Выглядеть это будет примерно так: в городе можно встретить NPC и оказать ему помощь, и тогда он, возможно, окажет помочь тебе. Или не окажет. Или ты его не спасешь. Или вообще не встретишь. Ролевой рай в аду. И ролевая система, кстати, будет приближена к тому, что было в *Diablo*. То есть, не будучи хардкорной, она, тем не менее, будет здорово влиять на происходящее на поле боя.

ПОДАРИ МНЕ ЭТУ ПУШКУ

Перекочует в H:L и ставшая легендарной система префиксов и суффиксов для обозначения оружия. Вообще система вооружения в игре будет необычной, если не сказать новаторской.

Будет две категории оружия – холодное и стреляющее. В обеих категориях будет легкое и тяжелое вооружение, причем тяжелое оружие, скорее всего, будет двуручным. Виды и типы орудий убийства можно комбинировать,



Оружие в *Hellgate: London* будет наносить повреждение пятью способами: обычным образом, то есть физически, электричеством, огнем, кислотой и неким Духом. Разумеется, на пути тебе встретятся гады, невосприимчивые к какому-то (а то и к нескольким сразу) видам повреждения, поэтому имеет смысл носить различное оружие, для нанесения любого вида повреждений.



ОБРАТНЫЙ ОТСЧЕТ

Меж тем на прошедшей Е3 *Hellgate: London* получила титул лучшей РПГ выставки. Игра уже живет и дышит, а ведь у разработчиков еще год впереди. Мы будем и дальше держать руку на пульсе этого интереснейшего проекта. Следи за публикациями и помни, что они всегда рядом. Будь готов, когда настанет день...

ФЛАГМАНЫ

Название студии-разработчика – **Flagship Studios** – пожалуй, как никогда отражает реальную ситуацию. У штурвала стоят люди, которых без всяких натяжек можно отнести к легендам индустрии компьютерных игр. **Дэвид Бревик** (David Brevik), братья **Шэферы** (Erich и Max Schaefer), **Билл Роупер** (Bill Roper) и **Кеннет Вильямс** (Kenneth Williams) – не кто иные, как создатели *Warcraft 2*, *Diablo*, *Diablo 2* и *Starcraft*. Мне почему-то кажется, что судьба *Hellgate* в надежных руках.



ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ

ПРИВЕТ ОТ АНЕНЕРБЕ

По дороге в Воронеж я не надеялся увидеть в стенах Burut СТ что-то необычное. Да-да, сочетание слов «Восточный фронт» еще абсолютно ничего не говорило мне, а о Kreed с его аддоном я к тому времени уже позабыл, полностью приготовив себя к восприятию завтрашнего дня «с чистого листа».

Текст: Евгений Малеев

ЖАНР ИГРЫ	First Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	Burut Creative Team
ПОЙДЕТ	Процессор 800MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.5MHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО CD:	Не объявлено
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	Нет

Дабы сразу расставить точки над “i”, сообщаю: я по жизни склонен считать, что с первого раза что-либо получается лишь у людей двух категорий: клинических идиотов или непревзойденных гениев. Любому нормальному человеку, чтобы что-то получилось, – а тем паче, получилось хорошо – требуется сноровка. Такой вот незамысловатой жизненной аксиомой объясняется мой здоровый оптимизм в отношении будущего российского игропрома в целом и отдельных компаний в частности. Отсюда же растут ноги у моего скептика по отношению к **Kreed**, как к «убийце **Doom 3**». С самого начала было ясно, что в **Burut СТ** работают люди нормальные, а, стало быть, максимум, на что можно было рассчитывать в случае с **Kreed** – это крепко сбитый середнячок. Получилось хуже, но в ожидаемых рамках. Первый опыт FPS, как-никак. Ну, так и нечего копья ломать: больше о болезном ни слова. Тем паче, что «под прицелом» у нас сегодня третий по счету шутер компании.

РАВНЕНИЕ НА...

«Сделать не хуже» – вполне адекватный производственный лозунг, если речь идет о соревновании с мастодонтами вроде **Electronic Arts** или **Activision**. Об этом же еще до

показа нам, минимум, по паре раз сообщали директор Burut СТ **Владимир Николаев** и руководитель проекта «Восточный фронт» **Александр Бородецкий**. «Установка была на **Call of Duty**», – доверительно вешал Александр, деловито приложив к своей машине колонки. – «Чтобы, значит, игрока брали за это самое место и не отпускало до финальных титров». Нависая над компьютером, Александр то и дело сшибал с пластиковой стены своего офисного закутка желтые бумажки-напоминалки, в которых до странного часто упоминались слова «прикрутить», «физика» и AI.

– *А версия то большая уже?* – засомневался я.
– *Ну, не то что бы очень,* – отозвался Александр. – Боль-

шую собрать не успели, так что «в полный рост» готовы только два уровня. Минут сорок игры, если не спешить, и на «сложном».

«Что ж, первое впечатление составить хватит», – думал я, рассматривая вступительный ролик. На экране разворачивалась эпическая сцена, переломный момент в жизни главного героя, офицера диверсионной роты СС Карла Штольца – его... смерть в ходе перестрелки с французскими повстанцами.

СТАВКА НА РЕЖИССЕРА

Пресловутые «два уровня», выдранные где-то из середины сюжетной линии, на поверхку оказались действительно укомплектованными игровыми фишками под завязку. Первая



■ Типичная для «Восточного фронта» картина – все вокруг рвется и горит.

DRAMATIS PERSONAE

Мартин Штрабургер – бывший сослуживец лидера восточного отделения Германского фронта. Сопротивления Антона Дрекслера, теперь служащий механиком на нацистской военно-морской базе «Черная Акула». Мартин – агент повстанческой организации, который помогает нашему герою в прохождении уровня. Чистокровный немец, до войны успел получить диплом о высшем техническом образовании. Холост. К агентурной работе в тылу врага относится с легкой иронией.



Мария – молодая симпатичная француженка (ха, будто француженки вообще когда-нибудь бывают какими-либо другими!). Редко лично участвует в операциях группы, выступая в этих случаях в роли связной. Умна, хитра и изворотлива, как любая уважающая себя молодая стерва. Характер импульсивный и взрывной, из-за чего часто ссорится с Антоном Дрекслером и отдельными членами группы. Симпатична главному герою и уже зарочно – редакции твоего любимого журнала.



Эрих Шеффер – историческая личность, штурбанфюрер СС. Руководитель всех экспедиций «Аннербэ» в Тибет с начала 1930-х годов. Член тайного Общества Туле и один из отцов доктрины «Вель», доказывающей существование мистической страны Шамбалы. Главный злодей игры. Именно под его руководством в 1938 году экспедиция, снаряженная на средства оккультной организации «Аннербэ», являющейся частью СС, достигла места назначения – тибетского города Лхасы.



Карл Штольц – наш подопечный, главный герой. Уроженец Берлина, 1921 года рождения. В 1937 г. с отличием окончил среднюю школу и поступил на кафедру химии в берлинский Университет им. А. Гумбольдта. Во время войны пошел на фронт, где вскоре был переведен в части СС. Принимал участие во французской, польской и русской кампаниях в составе особых войск специального назначения, зарекомендовал себя одним из лучших специалистов по ведению диверсионной войны.





миссия – сразу четко осознаешь, что это экшен. Появляясь на точке входа, секунду любуясь воздушным боем над тобой и удаляющимися спинами напарников, как вдруг экран дергается как будто от толчка и, вот он, шоковый эффект – невнятный гул из динамиков и «помутнение в глазах». Нас накрыло взрывной волной. Видно, что «режиссер» изо всех сил пытается заставить тебя не стоять на месте. Бежим, осматриваемся. Похоже на прибрежный укрепрайон – закованная с обеих сторон в скалы бетонка внешнего кольца бункера впереди, позади узкая полоска пляжа и море. Справа на песке раскуроченный «Тигр» – что он делает на пляже!? Напарники стараются не тупить: швыряют гранаты туда, куда нужно, снимают снайперов со стены наверху. Еще бежим, еще осматриваемся. Ага, вот и ворота, бетонированный спуск к причалу. Выворачиваем туда на всех парах и... чуть было не попадаем под

колеса машины. Живенько и совсем по-киношному на нас выезжал со спуска грузовик – снова шалости «режиссера». Бомбы сверху, взрывы, горящие самолеты, непрекращающийся стрекот зенитных орудий, оравы фашистов, прущих на рожон, скриптовые сценки и хотя бы минимальная имитация реальности – вот уже почти ставшая универсальной формула кинематографических военных шутеров, которой старается свято придерживаться и «Восточный фронт». Поэтому про нелинейность сюжета и прочий «нестандарт» Бородецкого даже не спрашиваю – такой игре это незачем. Второй уровень – истребление генетически модифицированных нацистов на территории не менее мрачного завода по производству чего-то явно впоследствии запрещенного международными конвенциями, с подрывом большого и красивого танка «Тигр» в finale. Но все эти детали, впрочем, – лишь более или менее

профессионально подобранные декорации. А игровой процесс по большому счету, ты уже видел. В тех же *Return To Castle Wolfenstein, Medal of Honor* или Call of Duty присутствовала большая его часть. Тот же динамический прицел, мешающий тебе «снайперить» на бегу, те же «три типа оружия плюс гранаты», которые игрок может одновременно нести на себе, те же частые перебивки скриптовыми сценами. Разве что, от двух скоростей передвижения здесь отказались: мы по умолчанию не бегаем и не ходим пешком, а передвигаемся с некой усредненной скоростью. «Восточный фронт» не сделает открытий в жанре, но потенциально вполне способен занять тебя на несколько часов, как занял меня «минут на сорок». Большего от любой игры, на мой взгляд, и не требуется.

КРЕЩЕННЫЙ В АНЕНЕРБЕ

Техника отстрела фашистов здесь отличается лишь в деталях, обусловленных физикой и игровой концепцией. И если первое – просто-напросто дань прогрессу, то за второе, видимо, нужно сказать спасибо Елене Блаватской и ее книге «Тайная доктрина», рассказывающей об оккультных изысканиях Тысячелетнего Рейха, научной организации «Аненербе» и прочих мистификациях, прочно запавших в душу геймдизайнеру и сценаристу «Восточного фронта» **Дмитрию Глазневу**.

Итак, краткая предыстория. Во вступительном ролике нашего бравого Штольца, повто-



«ДРУГИЕ» РЕШЕНИЯ

РС ИГРЫ: В списке фирменных фишек игры было что-то про разные варианты развития игровых сцен. Можно об этом покончить?

Дмитрий Глазнев (гейм-дизайнер и сценарист «Восточного фронта»): Эта фишка у нас введена для дополнительной мотивации игрока, чтобы он совершал активные действия по ходу развития сюжета. Вот, к примеру, такая ситуация: во время штурма нацистской тюрьмы один из наших компаний берет в плен немецкого механика. Он приставляет пистолет к его виску, и в игре срабатывает специальный триггер: механик начинает умолять окружающих не убивать его, а у нас на экране появляется обратный отсчет времени. Пока отсчет не прекратился, игрок может вмешаться и пощадить механика, вовремя нажав кнопку «использовать», но он также может дождаться окончания «считалки», и тогда боец сопротивления попросту прикончит пленного. Подобные решения не будут влиять на основной сюжет, однако могут помочь при прохождении того или иного уровня. Мы также стараемся сделать так, чтобы игрок каждый раз получал новые задачи для решения, а зачастую даже такие, которых он не ждал: нам могут предложить сдаться или драться в определенной ситуации, убить предателя или сохранить ему жизнь и так далее.

ИГРОВЫЕ «ЮБЕРЗОЛЬДАТЕН»

Ранние версии наделенных сверхспособностями солдат, выращенные в секретных лабораториях «Аненербе», не отличались надежностью. Они были плохо контролируемые, а зачастую и вовсе неуправляемы. Так, известен печальный итог эксперимента с *пироцефалом*, во время которого подопечный сбежал заживо команду учёных. Более-менее же удачными «продуктами» изысканий Шеффера можно считать *телекинетика* и *психа* – с обоими нам придется встретиться по ходу игры. Телекинетик не контролируется, обладает средним здоровьем, но компенсирует эти недостатки умением перемещать предметы усилием мысли. При встрече с героем защищает себя тем, что поднимает в воздух окружающие его вещи и начинает крутить их вокруг своего тела, периодически кидая некоторые из вещей в игрока. Избегает тесного контакта с игроком, по возможности отступает. Псих – возможно, самый опасный противник в игре, хотя руководство СС явно недооценивает этот тип сверхсолдат. Эти существа обладают высокой скоростью и большой живучестью, что делает их полной противоположностью телекинетикам. Убивает только находясь вблизи цели, стараются как можно быстрее подбежать к игроку на близкое расстояние.





ВОПРОСЫ ЭТИКИ

PC ИГРЫ: Как также вышло, что главный герой оказался на стороне Сопротивления? У нас совсем не будет миссий за нацистов?

Дмитрий Глазнев: Нет, таких миссий совсем не будет. Говорят, гитаристы и игороделы – самый циничный народ, но всему есть предел. Мы могли бы легко сделать пару-тройку миссий за Ваффен СС, но как потом людям в глаза смотреть? К тому же, есть вещи, которые не подлежат пересмотру. Например то, что Вторую мировую выиграл Советский Союз или то, что фашизм и нацизм – это зло. В последнее время часто поднимаются вопросы об игровой этике разработчиков, и наша позиция в этом вопросе такова – количество крови и насилия регулируется рейтингом продукции, а вот что касается истории и политики – надо иметь совесть.

Что до Карла, то после того, как он попал в засаду сил Сопротивления и погиб, его тело решили использовать в эксперименте по созданию сверхсолдата. Однако силы Сопротивления пересекаются с этими исследованиями, и Карл попадает к ним в руки. Вначале поневоле, но затем он действует все более и более осмысленно. Все играли за героев, которые сражались против вышедших из-под контроля монстров. А мы теперь предлагаем сыграть именно от лица этого монстра!

рюсь, убили, но уже через три часа несчастный Карл обнаружил себя вполне живым и здоровым на секретной базе особого отдела СС «Аненербе». Магом и кудесником оказался Эрнст Шеффер, сумасшедший учёный, отколовшийся для нацистов рецепт приготовления Идеальных Солдат – практически неуязвимых, лишенных страха и, что хуже всего, наделенных экстрасенсорными способностями. Еще раньше Шеффер обнаружил, что эти ми самыми способностями человека наделяет шок от клинической смерти. Сейчас же на работающем прототипе машины для воскрешения из мертвых горе-учёный штампует новую армию для уже потерпевшего крах под Сталинградом фашистского командования. Наш Штольц – очередной «образцовый экземпляр». Забегая вперед, скажу, что сражаемся мы как раз против злого гения Шеффера и его «юберзольдатен», а в сюжетной линии нашла место даже любовная история. Теперь оставим сюжет в покое. Нам гораздо интересней, каких игровых новшеств в связи с этим нам ждать от «Восточного фронта».

ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ДВИЖОК

Новшество – эмоциональный движок, получивший романтическое название *Liv Kristine* и на деле управляющий аркадными элементами игрового процесса. При определенных (как правило – критических) ситуациях главный герой в течение нескольких секунд испытывает различные эмоции:

панику, ненависть, ярость, отчаяние, воодушевление, беспомощность. Для играющего это выглядит как система бонусов за определенную последовательность действий. Например, уконошив подряд пять монстров, и не получив при этом повреждений, мы «испытываем уверенность» – иначе говоря, становимся неуязвимы на 15 секунд. При этом экран как бы слегка «въезжает» в игрока – чтобы поклонникам *Quake* стало понятнее, временно увеличивается параметр FOV (field of view). А если мы умудрились трех монстров подряд уложить выстрелами в голову, не дремлющий *Liv Kristine* имитирует для нас «эмоцию спокойствия» – звук выстрела изменяется, физический импульс пули увеличивается, а наш герой за 10 секунд автоматом восполняет 25 процентов жизни. Предполагается, что эмоциональный движок будет «очеловечивать» главного героя, поможет игро-

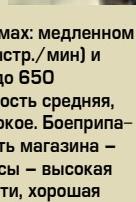
ку отождествлять себя с ним. Еще один аркадный бонус – «совершенная атака» – засчитывается игроку за уничтожение двух противников подряд за короткий промежуток времени (аналог Excellent из *Quake 3*), в результате чего на один пункт пополняется шкала психического состояния. Последняя как раз и важна для главного козыря игрового процесса «Восточного фронта» – так называемого «временного щита». Что это за зверь? Очередное умение «юберзольдатен» – создавать вокруг себя сферическое гравитационное поле с искривленным временем. Внутрь этой сферы проникают лишь фотографии света, все остальное замирает на границе. Сам я успел лицезреть эффект временного щита лишь когда в меня снаружи стреляли пулями – маленькие бестии занято а-ля «Матрица» гроздьями зависали в полуимetre от моего носа, – но разработчики уверяют,



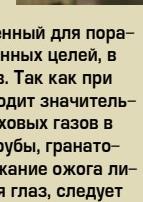
БОЛЬШИЕ ПУШКИ

Ручной пулемёт MG-42. Спусковой механизм позволяет вести только автоматический огонь. При этом обеспечивается темп стрельбы до 2400 выстр./мин, что отрицательно сказывается на точности. Для повышения точности стрельбу из MG-42 рекомендуется вести короткими очередями по 5–7 выстрелов. Точность очень низкая, повреждение среднее. Боеприпасы: 7,92x57, емкость магазина – 50 патронов. В игре также присутствует станковый вариант MG-42.

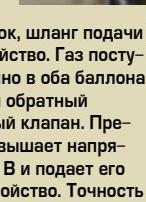
Автоматическая винтовка Браунинга M1918A2. В отличие от более ранних моделей, может вести огонь в двух режимах: медленном (от 300 до 450 выстр./мин) и быстрым (от 500 до 650 выстр./мин). Точность средняя, повреждение высокое. Боеприпасы: 30-06, емкость магазина – 20 патронов. Плюсы – высокая степень надежности, хорошая скорострельность и убойная сила. Серьезные недостатки – быстро перегревается и замедляет движение персонажа.

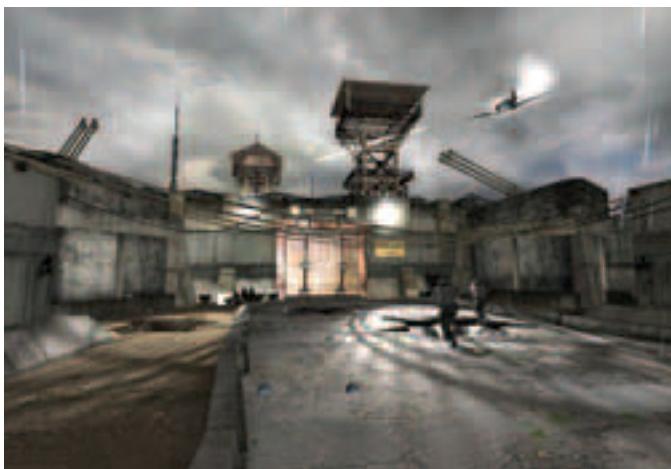


Гранатомёт «Панцершрек». В отличие от «Панцерфауста», это многоразовый реактивный гранатомёт, предназначенный для поражения бронированных целей, в частности, танков. Так как при выстреле происходит значительный выброс пороховых газов в обе стороны от трубы, гранатометчику, во избежание ожога лица и повреждения глаз, следует перед стрельбой надевать противогазовую маску. Точность – низкая. Однозарядный, замедляет движение.



Огнемёт «Феникс». Комплект огнемета включает баллоны для огневой смеси и скатого газа, соединенные в единий блок, шланг подачи и пусковое устройство. Газ поступает одновременно в оба баллона через редуктор и обратный электромагнитный клапан. Преобразователь повышает напряжение до 20тыс. В и подает его на искровое устройство. Точность стрельбы низкая, повреждение высокое. Характерные недостатки: замедляет движение; взрывается при попадании в баллон.





что особый кайф получаешь, когда перед тобой неожиданно ударяются о щит граната, фагустпатрон, танковый снаряд, или даже враждебный персонаж. Щит, конечно, не вечен, и питается за счет тех самых аркадных элементов: чем лучше мы играем и чем больше получаем бонусов, тем больше у нас возможностей использовать временной щит.

СТРЕЛЬБА ПО КАСОЧКАМ

На днях услышал от одного игрового продюсера, что сетевую игру в *Hidden and Dangerous* у них в компании зовут «стрельбой по касочкам». Есть, мол, в H&D такая фишка: стреляешь в голову, сначала отлетает каска, а на следующий выстрел ты – труп. Это я к тому, что физика в «Восточном фронте» очень напоминает такую вот «стрельбу по касочкам». Задавшись целью и при большом желании от супостата можно отстреливать все его возможные обвесы: фляжку, гра-

наты, дополнительные рожки или саперную лопатку. Касочки... нет, касочки не отстреливал, но при таких возможностях движка это реализовать – дело пятиминутное. Правда, отстрел этот – фишка, безусловно, модная, но пока бесполезная. Потому что игрового применения всем этим отстrelленным ножам, саперным лопаткам, фляжкам и прочему барахлу (за исключением гранат и патронов) в текущей версии нет. И будет ли – не знаем.

Зато все эти «штучки» валяются на уровнях на правах полноценных физических объектов. А разнообразные некритичные для геометрии уровня элементы оформления вроде столов и стульев, ящиков и перекладин ко всему прочему имеют свой запас прочности и количество составных частей, которые в свою очередь также являются физическими объектами. То есть, к примеру, части сломанного стула также будут

реагировать на внешние физические воздействия. Кроме этого, конечно, всем знакомая rag doll анимация – руки и ноги на туловище ведут себя ровно так, как им положено в случае с тряпичной куклой. Честно работают и такие процессы как движение, и такой параметр как упругость материалов. Так, например, брошенный вниз по лестнице ящик, подпрыгивая, скатится и остановится внизу так далеко, как позволит его вес и упругость пола. А вот камень, брошенный в песок, останется на том же месте, куда упал, поскольку упругость песка как поверхности близка к нулю. Другими словами, физика здесь «приведена в соответствие».

РЕЗЮМИРУЯ «ДВА УРОВНЯ»

Ты задавался вопросом, зачем ты играешь в игры? Конкретнее – зачем ты играешь в шутеры от первого лица? Я однажды сам себя спросил и пришел к выводу, что мне почти совсем наплевать на достижения движка или оригинальность концепции – главное, чтобы процесс не давал ни малейшего шанса поставить игру на паузу и пойти пить кофе. Просмотренные два уровня «Восточного фронта» пропорту на вшивость прошли. Как это будет выглядеть к финалу – пока не ясно. Остается надеяться на то, что Burut CT уже достаточно созрела в профессиональном плане, чтобы при окончательной доводке игры до блеска уделять внимание даже таким мелочам, как анимация солдатиков во вступительном ролике.



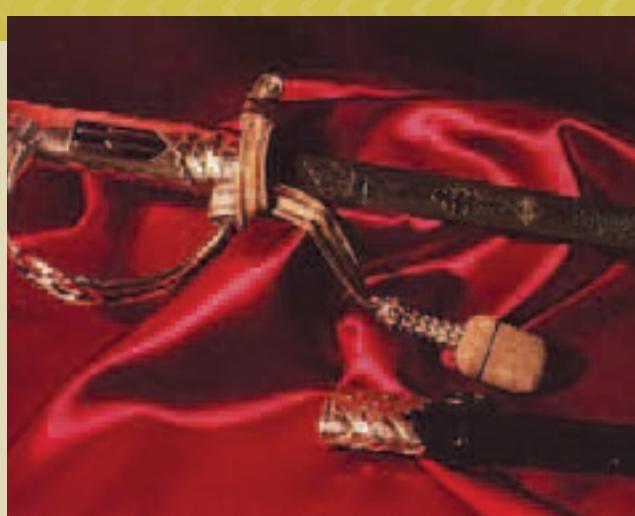
ОБЕЩАЮТ «БЕЗ ТОРМОЗОВ»

РС ИГРЫ: На тестовом уровне, где вы показывали физику, меня посетила крамольная мысль: а что если на готовом игровом уровне накидать в кучу обломков побольше, да эту кучу подорвать гранатой? Если, как вы говорите, все отломанные «кношки и деревяшки» считаются за физические объекты, то вот в этот момент машина вполне может и повиснуть. Поди, рассчитай столько траекторий честно! Или, все же, есть какие-то допущения?

Дмитрий Глазнев: Никаких допущений! Все абсолютно честно! Если раньше вы видели, как обломки деревяшек и ящиков после разрушения уходили под землю (видимо, проваливались в свой деревянно-ящичный ад), то отличительной особенностью нашего физического движка является именно возможность держать на уровне почти неограниченное количество физических объектов! Честно говоря, я пробовал так сделать – машина не повисла. Все разлетелось – дай Боже! Кстати, физические обломки весьма симпатично виснут во временном щите. Если говорить про моменты, когда нагрузка на аппаратную часть компьютера максимальна – то это в основном касается последних графических фишек – паралакс мэппинг, эффект горячего воздуха и т. д.

ЧЕРНЫЙ ОРДЕН СС

Есть мнение, что таинственная организация «Черный Орден СС», с личной гвардией которой ты встретишься в *«Восточном фронте»*, существовала в реальности. Структура этого военно-духовного ордена была скопирована с Ордена иезуитов и создана непосредственно при их прямом участии. Устав и духовно-мистические ритуалы, психотехника позаимствованы у магистра Ордена иезуитов Игната Лойолы (1491–1556). Каждый член тайного капитула СС имел свой собственный дубовый стол с серебряной именной табличкой, ритуальный кинжал и серебряное кольцо с черепом и рунической символикой. Внутренний «Малый круг» (Совет ордена) состоял из 12 рыцарей (obergruppenfюреров СС, они и руководили проектом «Аненербе») и тридцати генералов СС, которые составляли «Большой круг». В 1937 году профессор Карл Дибич, знаток древней германской геральдики, разработал двенадцать рыцарских гербов для каждого из членов внутреннего круга. Посвященные рыцари СС усаживались за дубовый стол длиной 35 и шириной 15 метров. О степени влияния СС на политику нацистской Германии можно спорить, но, известно, например, что фюрер все особо важные политические решения принимал именно 12 числа. Ровно по числу рыцарей «Малого круга»?



БЛИЦКРИГ 2

ВОЙНА В КВАДРАТЕ

Беседовал: Роман Овсянников

Выход второй части знаменитой стратегии от Nival Interactive не за горами. Пока восхищенные новым движком поклонники с нескрываемым удовольствием следят за сетевыми баталиями на КРИ, разработчики вносят последние штрихи. Релиз игры намечен на конец лета (более точной даты, к сожалению, нет). Но нам, как того и следовало ожидать, не терпится. С целью узнать об игре немножко больше, команда «РС ИГР» посетила офис Nival. На наши вопросы отвечали руководитель проекта Георгий Осипов и ведущий дизайнер Павел Елисеев.

РС ИГРЫ: Добрый день, уважаемые. Давайте я сразу задам вопрос, который наверняка интересует немало игроков: зачем вообще было делать «Блицкриг 2»? Ведь успех первой части позволял спокойно продавать адд-оны еще год, второй, третий...

Георгий Осипов (далее – Г.О.): Их и так вышло невероятное количество. Прибавьте сюда проекты, созданные сторонними командами на нашем движке – получится много. Но это эволюционный путь развития, а хотелось что-то типа революции. Поэтому мы и взялись за продолжение.

Павел Елисеев (далее – П.Е.): Хотелось не количественного, а качественного улучшения.

РС ИГРЫ: А что появилось такого, что позволяет вам говорить о революции?

П. Е.: У нас новый трехмерный движок, новая камера, которую можно вращать и так, и эдак. Это самое главное отличие, которое точно все заметят. Геймплей остался похожим, но мы, конечно, попытались исправить моменты, которые вызывали нарекание. Работаем над улучшением AI, чтобы он играл более разнообразно и более непредсказуемо, лучше реагировал на действия игрока.

Г. О.: Еще необходимо упомянуть введение стратегического уровня, то есть игрок теперь будет планировать войсковую операцию из шести-восьми миссий.

П. Е.: Каждая кампания разделяется на главы. Глава – это операция, которая занимала достаточно протяженный временной отрезок: Ардennes, Сталинград... Любая такая битва не может быть представлена одной картой, поэтому мы разделяем ее на финальную схватку и несколько сражений поменьше. В зависимости от их преодоления игрок облегчает или усложняет себе прохождение финальной миссии.





PC ИГРЫ: В чем вы видите главное достоинство трехмерного движка в вашем проекте?

П. Е.: 3D облегчит некоторые действия (вроде поисков потерявшихся в рельефе юнитов), то есть у игрока должно улучшиться понимание того, что происходит на экране. Сначала новое управление может вызвать некоторые сложности, но, что делать... Со временем привыкнут.

PC ИГРЫ: У многих «Блицкриг» ассоциируется с исторической достоверностью. А как дела обстоят в «Блицкриг 2»? Чем-то приходится жертвовать ради аутентичности, что-то изобретать, или история сама преподносит такие сюрпризы, что нарочно не придумаешь?

П. Е.: Мы хотим сделать игру, которая была бы наиболее интересна, поэтому историчность может с некоторой точки зрения мешать. Но «Блицкриг 2» – проект все-таки исторический, поэтому мы стараемся найти баланс между

интересностью, казуальностью и корректностью, потому что от нее никуда не деться. В большинстве случаев она, корректность, все-таки соблюдается, например, ТТХ техники мы проверяем, на то есть специальные консультанты. Но иногда игровая модель не может учесть всех нюансов. Тогда мы стараемся получить историчность теми средствами, которые у нас есть. Финальная миссия, например, корректна, а предыдущие иногда делаются «по мотивам», но чтобы быть максимально захватывающими.

PC ИГРЫ: Ваши консультанты – кто они? Военные? Историки? Военный историки?

П. Е.: Есть и те, и другие и трети, есть консультант – профессиональный писатель. Есть другой, который меньше занимается книгами, но тоже профи по вооружениям, специалист как раз по Второй мировой войне. Крутые ребята.

PC ИГРЫ: Крутые ребята помогут сделать игру, передающую атмос-

КТО ИГРАЕТ?

PC ИГРЫ: А как выглядят среднестатистический игрок в «Блицкриг»? Проводились ли какие-то опросы? Пол, возраст, сфера деятельности, жизненные интересы, моральный облик?

П. Е.: Все очень размыто. Вот, например, приспал письмо полковник 46 лет. Говорит, доволен; то есть он понимает, что точно все воссоздать невозможно (да и не нужно), но все равно интересно и здорово. Несмотря на изначальный скепсис. Так что играют все: от мала до велика. Девушки, правда, редкость.

Девушки, к сожалению, редко играют в «Блицкриг».

феру настоящей войны? Что такого может дать «Блицкриг 2», чего мы не найдем, скажем, в фильмах о этой самой войне?

П. Е.: Атмосферу войны лучше не передавать вообще. Вряд ли люди, которые играют в военно-историческую стратегию, захотят чувствовать все это на своей шкуре. У них скорее практический интерес: столкновение реальных образцов техники и реальных пехотинцев того времени, невыдуманные военные операции. Много людей интересуется именно танками, какое у них вооружение, какая толщина брони и т. д.

Г. О.: Фильмы скорее воздействуют на чувства, игры вроде нашей – на мозги, заставляют думать, вживаться в роль военачальника, понимать свои преимущества, преимущества врага и т. д. В кино все более конкретно.

П. Е.: Возможно, если бы у нас был какой-нибудь шутер, имело бы смысл

Масштабируемая карта позволяет более детально наблюдать за небольшими схватками.

Камеру можно удалять и еще дальше.

07 / ИЮЛЬ / 2005

[91]

ТЕЛЕПУЗИКИ И ДЕНЬГИ



■ Имидж для Nival важнее денег.

PC ИГРЫ: Если бы к вам пришел человек с двумя чеками денег и заказал стратегию про покемонов и телепузиков, вы бы взялись за эту авантюру?

П. Е.: Ну, кроме денег, существует такое понятие, как имидж. Поэтому если бы предложение шло совсем вразрез с нашими представлениями о прекрасном, мы бы, вероятно, отказались.

Нет, понятно, что-то, что нельзя купить за деньги, приходится покупать за очень большие деньги, но все-таки. Думаю, у нас было бы большое собрание, где каждый желающий высказаться мог бы сделать это.

А вообще, если есть такие друзья – приводите. С удовольствием пообщаемся.

сыграть на эмоциях. А так – незачем. То есть на какое-то сопереживание мы рассчитываем, но не делаем на этом упора. Все почти как в шахматах.

PC ИГРЫ: А вообще сложнее делать игры реалистичные или те, которые живут в выдуманных мирах?

Г. О.: Конечно, сложнее делать реалистичные игры. Трудно, знаете ли, ограничивать свою фантазию.

П. Е.: Геймплей состоит из кусочков, у каждого из них своя особая роль; в выдуманной игре, если какого-то кусочка не хватает, мы его придумываем таким, каким хотим видеть. А здесь в таком же случае уже возникают большие проблемы. Если поиски в архивах и издевательства над консультантами не приводят к успеху, приходится что-то переделывать. Совсем.

Г. О.: Вот пример. В классической RTS есть строительство. Если мы в «Блицкриг 2» будем строить танки на поле боя (раздается дружный смех – Прим. авт.), это будет выглядеть... странновато. Думаю, фанаты нам не простят.



Отчасти мы компенсировали это тем, что игрок может вызывать подкрепления. Это приводит к тому же результата, но куда более реально выглядит, чем завод на линии фронта.

PC ИГРЫ: И насколько сильно действия игрока будут влиять на развитие кампании?

Г. О.: Игрок влияет на состав своей армии, вызывая подкрепления в конкретной миссии. Причем подкрепления определенного вида. Таким образом, последнее сражение может запросто трансформироваться из танковой атаки в артиллерийский обстрел – все зависит от того, как вел себя игрок в предыдущих битвах, на что делал упор, и какие ресурсы у него остались.

PC ИГРЫ: Прямо *Dark Ages* какого-то получается: потратить как можно меньше, потерять как можно меньше, при этом набрав максимум опыта.

П. Е.: Ага, что-то похожее и взправду можно увидеть. Да, раз речь зашла о, то по сравнению с первым «Блицкригом» у нас появился еще один интересный момент – командиры. Каждый

род войск имеет своего начальника, они подчиняются игроку, вместе с ним растут в званиях, набирают ценный опыт, получают новые умения. Например, с ростом опыта своего командаша штурмовая пехота научится лучше сражаться внутри зданий, нести меньше потерь в атаке, кидать гранаты связками.

Каждый командир будет обладать своим портретом, его можно будет называть по собственному желанию – мечеть, но многим нравится.

PC ИГРЫ: И еще картинки дать возможность выбирать, как в какой-нибудь ролевой игре.

П. Е.: Нет, портреты назначаются автоматически, но их в игре много и все они разные. Честное слово.

PC ИГРЫ: То есть получается, что игрок посредством командиров, грубо говоря, управляет ходом операции. Ждать системы контроля на уровне отрядов?

П. Е.: Не то чтобы совсем так... Скажем, в той же *Codename: Panzers* игрок был сосредоточен на каждой отдельной боевой единице. Поэтому





крупных операций там не было. Мы поднялись на уровень выше, постарались (и стараемся) сделать игру более масштабной, и соответственно более исторически корректной.

PC ИГРЫ: (снова думает о *Dark Omens*): Вопрос в связи с этими «типа ролевыми» элементами. Люди, которые делают «Блицкриг 2» и люди, которые делали *Silent Storm* – они пересекаются? Ведь судя по вашим рассказам, игра потихонечку дрейфует в ту сторону.

П. Е.: Как человек, принимавший и принимающий не последнее участие в обоих проектах, могу ответственно заявить: это разный уровень детализации. В *Silent Storm* ролевые элементы были основой игры, здесь – совсем не так. Люди, которые играют в «Блицкриг», в принципе запросто могут обойтись без прокачки пер-

сонажей. Поэтому мы добавляем все это, но в таких дозах, чтобы никого не напрячь и не отпугнуть.

Г. О.: Но влияние, конечно, есть. Некоторое.

PC ИГРЫ: Давайте вернемся к реалистичности. Как решалась проблема баланса между пехотой, техникой и артиллерией? В этом отношении у каждой военной стратегии свой перекос, был он и у «Блицкрига»...

П. Е.: Ну, в реальной жизни различия между родами войск очень сильны. Такую кучу нюансов в игру не уместить – будет очень сложно и не всем интересно. Поэтому мы, конечно, идем на упрощения. Используется система «треугольников», что-то вроде школьной «камень – ножницы – бумага». Таких треугольников очень много, они все цепляются друг за друга... Получается, с одной стороны, не так чтобы очень сложно, а с другой –



WinFast PX6600 GT TDH



WinFast PX6600 TD



AGP8X



WinFast A400 Ultra TDH



Награды





достаточно разнообразно. Вот такими сложными геометрическими фигурами и рисуется баланс игры.

Г. О.: Ну, сейчас еще не все готово, хотя основа уже есть. Мы, конечно, учли пожелания игроков по части баланса: ослабили артиллерию, убийственных снайперов и прочие неприятности.

PC ИГРЫ: Те, кто играл в первый «Блицкриг», кто его оценил, наверняка купят «Блицкриг 2». А как можно привлечь людей, которые оригинальную игру по каким-то причинам пропустили или остались не вполне ей удовлетворены?

П. Е.: Ну, если человеку не нравится жанр, вряд ли мы сможем насилино усадить его за «Блицкриг 2». Конечно, львиная доля нашей аудитории – фанаты оригинальной игры, да и военно-исторических стратегий в принципе. Наша задача – чтобы играть было интересно как человеку, который увлечен жанром RTS вообще, так и темой Второй мировой в частности.

PC ИГРЫ: Есть распространенное мнение, что вторая часть всегда хуже первой. Вы согласны с подобными утверждениями?

П. Е.: Мы, конечно, не будем согласны

никогда, потому что нам эти вторые части надо как-то продавать!

Мы прекрасно знаем сильные и слабые стороны своего детища, и мы реально можем делать его лучше. Чем, собственно, и занимаемся.

Во втором «Блицкриге» будут исправлены многие ошибки, появятся новые возможности и станет куда более эффектной графика. Достаточно ли этого, чтобы утверждать, что он будет лучше? По нашему мнению – да.

PC ИГРЫ: А какие основные недостатки вы или фанаты видите в оригинале?

П. Е.: Ну... Баланс не нравился людям. Ругались на однообразные случайные миссии. Обижались, что идея микроменеджмента отряда не была ничем подкреплена... В общем, критики, как всегда, хватало. Мы это все старательно записали, напечатали на большом постере и повесили в комнату к дизайнерам. Пусть головы ломают. Шутка.

Г. О.: У нас теперь значительно более разнообразные миссии. Не просто базовые «атака» или «защита»: есть и целиком артиллерийские задания, высадки парашютистов, прибрежные операции, отражение вражеского десанта...

П. Е.: Да, мы для каждой миссии старались придумать свой небольшой увлекательный сюжетик, так что похожих миссий в игре почти нет. Да и в пределах одной кампании еще придется поискать. В общем, все усилия были направлены на то, чтобы никто из вас не скучал.

PC ИГРЫ: Что «Блицкриг 2» потребует от наших многострадальных компьютеров?

Г. О.: 1.2GHz, 256Mb памяти и что-нибудь вроде GeForce 3 должно хватить.

PC ИГРЫ: Чем займетесь после завершения работ над вторым «Блицкригом»?

Г. О.: Серия и дальше будет развиваться. Все как всегда: некоторый период эволюции и затишья – выход адд-онов, игр на движке от сторонних разработчиков, потом – снова революция. Какая – не скажу. И не просите.

PC ИГРЫ: Ну что ж, значит, придется попросить немного попозже. Спасибо за ваше время!

Г. О.: Спасибо и вам. Обязательно заходите еще!



ВОЙНА В СЕТИ



PC ИГРЫ: Есть какие-то идеи по поводу мультиплеера?

П. Е.: Планируется ладдер, на манер «Демиургов 2» или того же battle.net. То есть мы сделаем свой сервер, на котором будет собираться вся статистика, и результаты сыгранных через интернет битв пойдут прямиком на него. У игроков появятся свои уровни, воинские звания, медали.

Г. О.: Модема, кстати, хватит. Игровая механика изменилась, но не принципиально, следовательно, и объем пересылаемой ин-

формации остался на том же уровне. Если первый «Блицкриг» игрался по модему, то второй будет играть не хуже. Даже лучше.



1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИННОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам покупки подарков
или получения информации
о продаже игр и программ
вашему магазину в г. Москве: 102-
1230-000. Многокanalный
телефон: 8-959-344-87-
факс: 095-908-144-01
адрес: 101000, г. Москва, ул. Тверская



СЕРП И МОЛОТ



Серп и Молот © 2005 Nival Interactive. Все права защищены. «Серп и Молот» —
товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран
СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».



УМНЫМ И СУМАСШЕДШИМ

Игра месяца у нас в этом месяце – не то, что в прошлом. Не про бандитов и наркотики, а совсем наоборот – для умных и сметливых, любителей поворачивать мозгами.

Impreial Glory – отличный конкурент **Rome: Total War**, игра, любить и уважать которую должен каждый приличный стратег.

И немножко о счастливчиках, отхвативших другие призы. Это **Stronghold 2**, **Psychonauts** и **Guild Wars**.

Stronghold 2, **Psychonauts** и **Guild Wars**. Первая успешно реанимирует идеи своей предшественницы, на этот раз в полноценном 3D. Идеи там были просто отличные: настоящий симулятор жизни наст-

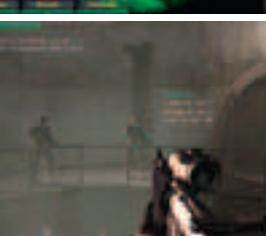
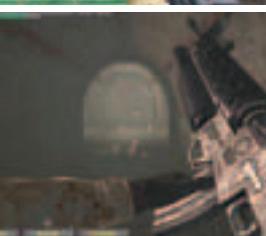
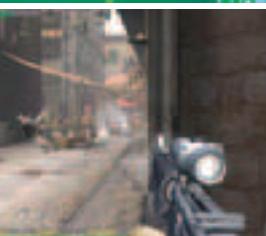
оящего средневекового замка. **Psychonauts** – определенно самая сумасшедшая игра года, и вообще отличный платформер. Такую игру просто нельзя пропустить никому, не говоря уже о ценителях этого такого редкого в наше время жанра. Ну, а **Guild Wars**... что **Guild Wars**? Выражение «лучшая MMORPG на сегодняшний день» тебе о чем-нибудь говорит?

В общем, скучать тебе не придется. Главное, чтобы хватило времени и на игрушки, и нормальный летний отдых. Ты ведь собираешься посвятить немного своего времени нормальному летнему отпуску, правда?



За предоставленные
на рецензирование игры
благодарим магазин e-shop.





РЕЦЕНЗИИ

Imperial Glory	98
Psychonauts	104
Lock On: Горячие Скалы	108
Stronghold 2	110
Pariah	114
Delta Force: Xtreme	118
Guild Wars	122
Rugby 2005	125

Красная Акула 2	126
Close Combat: First to Fight	130
Nascar SimRacing	132
Empire Earth 2	136
Creature Conflict	138
Ski Racing 2005	140
X-Plane 8	142
Psychotoxic: Gateway to Hell	144



СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 – 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 – 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но все-поглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 – 3.5

Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 – 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на неделю-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 – 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стилистичности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выпол-

няют свою задачу – предста-
вляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 – 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 – 9.5

Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязаны знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой куллер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта GameRankings.com. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

IMPERIAL GLORY

ПОСОБИЕ ПО ИМПЕРИАЛИЗМУ



Текст: Николай Макаров



■ Увы, переправиться через ров нельзя.

■ Обороняющимся приходится туже.

ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy / Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Eidos
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Pyro Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 1.0 GHz, 256MB RAM, 3D-ускоритель (64MB)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.4 GHz, 512MB RAM, 3D-ускоритель (128MB)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4-х
КОЛИЧЕСТВО СД
Три
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.imperialglory.com

Степень ожидания игры широкими народными массами всегда была близка к критической. Ошеломляющий успех *Rome: Total War*, заслуженно вознесенной на стратегический Олимп, заставил поверить, что будущее RTS за глобальными стратегиями. Такими, как *Imperial Glory*.

Как и подобает высоколобому блокбастеру, *Imperial Glory* встречает тебя кричащей роскошью. Не тигриными шкурами каких-то небритых дикобразов и чугунной архитектурой, присущей *Rome*, но холодной эстетикой века просвещения и научно-технических революций. Разработчикам удалось создать монолитное стилистическое образование, где все подчинено определенным правилам. Без особого труда узнаешь, что за люди одеты в те или иные мун-

диры, виденные много раз до того на картинках и в фильмах. Будучи кандидатским минимумом начинающего империалиста, игра, прежде всего, интересна своей глобальной кампанией. Никто не собирается ограничивать тебя в благородных стремлениях. Соответствующий режим позволяет играть сколь угодно долго, не поглядывая на часы. Выигрывает нация, поработившая весь мир. Среди прочих развлечений – случайные и исторические битвы, где можно поупражняться в тактическом искусстве с компьютерным оппонентом. Впрочем, занятие это довольно быстро наскуивает, так как разработчики не ставили своей целью сделать серьезную тактическую игру.

■ ГЛОБАЛИЗМ. ПРОЛОГ

Глобальный режим – куда более серьезное дело. Только тут

IG предстает во всей красе настоящей стратегической игры. Начинать необходимо с построения экономической мощи государства. Экономическая система проста, но является при этом неотъемлемой частью геймплея. Хочешь – не хочешь, а приходится думать в первую очередь, чем кормить, чем пить и во что одевать многочисленную армию вооруженных до зубов дармоедов. Есть несколько путей, ведущих к победе. Развивать собственную промышленность с помощью научных апгрейдов. Строить торговые отношения с многочисленными соседями – это сулит неплохие дивиденды. Наконец, всегда есть возможность забрать то, что понравилось, и поделить. Последний вариант самый эффективный. И в то же время – нецивилизованный.

Дипломатия – не самая сильная сторона игры, но пренебрегать ею все же не стоит. Враги, которыми ты на протяжении игры будешь постоянно окружен, держат ухо востро. Достаточно совершил не самый обдуман-

Как и подобает высоколобому блокбастеру, *Imperial Glory* встречает нас кричащей роскошью



О КОМПАНИИ

■ Компания Pyro Studios была образована в 1996 году в Мадриде. Первой игрой молодой фирмы стала *Commandos*. И сейчас серия *Commandos* продолжает расти и развиваться, пользуясь заслуженной славой во всем мире. Первая RTS команды, *Praetorians*, вышла в 2003 году, но заметных успехов не добилась.



ный с внешнеполитической точки зрения поступок, как на тебя набросится свара конкурентов. Начинать войну нужно очень осторожно, просчитав и продумав все десять раз. Запомни, золото – лучший борец за права человека. Поэтому не жадничай на подкуп озабоченных законностью демократических стран. При определенном уровне лояльности они закроют глаза на твои многочисленные бесчинства.

Создание сильной экономики немыслимо без развития инфраструктуры. Научный прогресс всегда будет поставщиком каких-то новых технологий и возможностей, которые стоит тут же конвертировать в военную и промышленную мощь. Намерения не могут служить серьезным аргументом на будущее. Главное – это

что без сильной армии никакая экономика не в силах сокрушить врага. Так, постепенно, игра входит в новую фазу, когда грамотная экономическая политика оборачивается внушительной мощью вооруженных сил.

■ БУДЬ ГОТОВ

Как и в любой стратегической игре, все манипуляции хозяйственного характера – не более чем подготовка к главному: войне. Согласись, какая это ерунда – хотеть мира. На кого нападать? Понятно, что на начальном этапе стоит остерегаться самых сильных. Война с Англией, Пруссией или Францией – серьезное ис-

■ ФАКТЫ

50+ боевых карт, где могут разыграться сражения

2 различных режима игры

5 империй, за которые можно играть

55 провинций для завоевания

29 морских регионов

70+ различных апгрейдов



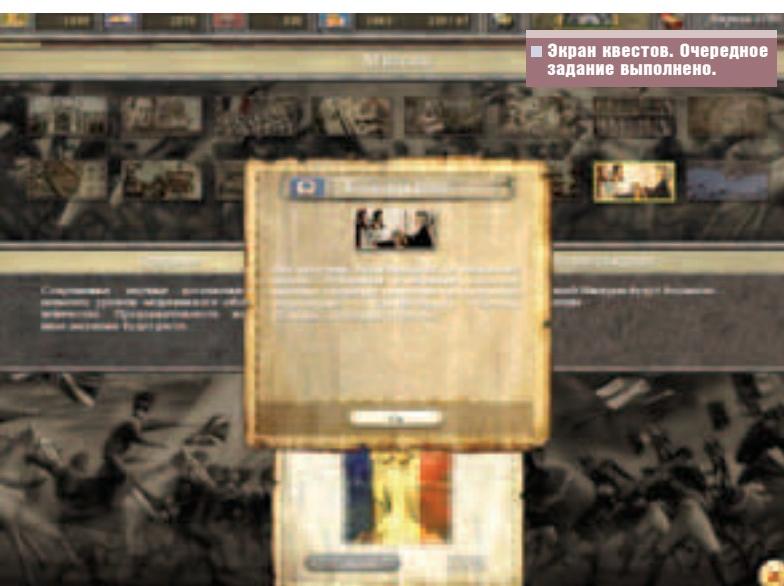
■ МОРСКОЙ БОЙ

Чтобы овладеть искусством морского боя, придется на первых порах изрядно попотеть. Большое значение имеет скорость и направление движения корабля, так как траектория ядер ограничена углом, под которым ты можешь развернуться к цели. Залог победы – постоянное маневрирование и правильный выбор боеприпасов. В ближнем бою вражеские корабли лучше всего расстреливать картечью или же пытаться обездвижить, поломав мачты. В таком случае корабль становится практически беззащитным из-за стеснения в маневре. Последняя мера – абордаж. Тут надо быть полностью уверенным в своих силах. Навыки, полученные в «пиратских» играх, не будут лишними.



■ Экран квестов. Очередное задание выполнено.

■ Оборона замка – дело хлопотное.





■ ВЫБЕРИ МЕНЯ



■ Несмотря на то, что количество игровых наций переваливает за дюжину, управлять можно всего пятью: Россией, Англией, Пруссией, Францией и Австро-Венгрией. Негусто, зато каждая нация по-настоящему уникальна.

пытание. Для начала следует заняться рыбками помельче. Если дипломатические способы захвата предполагаемой жертвы исчерпаны, пора трубить сбор. Сражения в IG не сложнее, чем в любой другой RTS. Но и схематичными их не назовешь. Твои подчиненные – это не просто кучки полигонов. У них растет опыт, а значит, у тебя всегда будет больше шансов добиться успеха при бережном отношении к своим батальонам. Не менее важно заботиться о командующих. В звании

капитана они могут руководить на поле боя не более чем тремя отрядами. С ростом опыта их возможности постепенно возрастают, как и размеры побоищ. С масштабом у игры все в полном порядке. Битвы могут претендовать даже на эпические, если постараться.

■ КАРТЕЧЬЮ ПЛИ!

С качественным составом армии обошлось бы без особых сюрпризов – пехота, кавалерия и артиллерия. Но сотрудники Pyro Studios несколько расширили рамки жанра, до-

бавив морские баталии. И сделано все оказалось на совесть. Стандартные рефлексы, отвечающие за манипуляции в RTS, отказываются работать. Механике здешнего морского боя позавидовал бы и дедушка Мейер (Sid Meier) со своими *Pirates!* Задействовано управление скоростью кораблей, реализована возможность выбора боеприпасов и даже абордаж есть. Поклонники морской романтики непременно останутся довольны таким раскладом. Чуточку сложно, но при этом живо и интересно. Во всяком случае, от бездумной каши тех же *Age of Empires* нет и следа.

На прочих полях сражений все не так радужно, как хотелось бы. Солдаты ходят честно

Механике здешнего морского боя позавидовал бы и дедушка Мейер со своими *Pirates!*

■ Столкновение в такой толчонке – обычное дело.



ЗАКОН & ПОРЯДОК 3

ИГРА НА ВЫЛЕТ



Мир в шоке: жестоко убита украинская теннисистка.

Большой спорт становится слишком опасен для жизни! Только вы в силах изменить ситуацию!

Захватывающий квест по мотивам популярного ТВ-сериала



© 2005 «Русский Голливуд». Все права защищены. © 2005 «Canto Factory International». All rights reserved. © 2005 «MCA/Universal». All rights reserved. © 2005 «Legacy Interactive». All rights reserved. Legacy Interactive is a trademark of Legacy Interactive, Inc. Law & Order is a trademark of Universal Tv Distribution Holdings LLC and a copyright of Universal Network Television LLC. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Рекламная продукция к магнитным фильмам "Мир". Оригинальный адрес: info@russkyy-hollywood.ru; (800) 211-05-91, 863-19-82. Техническая поддержка: support@russkyy-hollywood.ru; (209) 776-05-56. В Помощь на форуме по адресу: http://www.russkyy-hollywood.ru/forum/





ВСЕГДА ВПЕРЕДИ

Помимо более чем 70 апгрейдов, затрагивающих экономику, политику и военную машину, в *Imperial Glory* есть также и так называемые исторические квесты. Доступ к уникальным заданиям имеют все нации, однако бонусы, которые сулит выполнение таких миссий, достаются только самим сообразительным. Награда за квест может быть самой разной. От увеличения параметров государства до «бесплатного» продовольственного снабжения всей армии в течение года. Нация, имеющая в арсенале большее количество выполненных заданий, пользуется, разумеется, не только очевидными благами, но и повышенным авторитетом. И совершенно справедливо.



ции движок IG в чем-то, конечно, уступает Rome. Все-таки Руго пришлось потратить немало сил на реализацию морских битв. Но внутри жанра конкурентов у него больше нет, это точно.

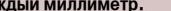
Что ж, по сравнению с Rome у игры есть и преимущества. Лучше сделаны строения, особенно замки. Симпатичнее смотрятся деревья и прочая растительность. Это не говоря уже о бесподобном море – его хоть используй в морском симуляторе. С другой стороны – немного разочаровывает звук. Без размаха. Вялый саундтрек, невыразительные эффекты портят общее впечатление от игры. Да и озвучка подкачала.

P.S.

В сумме слагаемых выходит военно-стратегический мастодонт, твердо опирающийся на землю всеми четырьмя могучими лапами. Баланс между экономикой, дипломатией и военным искусством соблюден с ювелирной точностью признанных мастеров. До нового слова в жанре игра явно не доптигивает, но в качестве постскриптума смотрится очень даже неплохо.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- ИНТЕРЕСНОСТЬ**  9.0
+ Высококачественный сплав главных элементов глобальной стратегии.
- Битвы можно было сделать чуть интереснее и разнообразнее.
- ГРАФИКА**  8.0
+ Качественные текстуры, детальные модели. И, конечно, море.
- Спецэффекты могли быть и лучше.
- ЗВУК И МУЗЫКА**  7.0
+ Вопли солдат в нужной пропорции разбавлены грохотом артиллерии.
- Саундтрек звучит, увы, вяло и безжизненно.

ДИЗАЙН	
+ Стилистически безупречная игра. Продуман каждый миллиметр.	
- Глобальная стратегия – этим все сказано. Игра не из дружелюбных.	
УДОБСТВО	
+ Просто и эффективно. Запутаться нельзя при всем желании.	
- Проделки свободной камеры разочаровывают.	
ИТОГ	
Серьезная заявка на корону, принадлежавшую до сих пор <i>Rome: Total War</i> .	

9.0





Macchina per cuoio



Juiced™

www.juiced-racing.com
www.juiced-racing.ru

Get the edge with Juiced and the Intel® Pentium®-4 processor with HT Technology. Together, delivering nonstop, realistic racing.



THQ

**PC
CD
ROM**



JUICE
GOMBI

Текущий персонал. По вопросам отпуска звоните обращайтесь по тел.: (095) 780-10-91, e-mail: bska@bk.ru

© 2005 THQ Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Developed by Juke Games Ltd. Juke Games and its logo are trademarks of Juke Games Ltd. All rights reserved. Pentium, Intel, and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

© 2005 Enix Corp. All rights reserved. No portion of this document may be reproduced without the express written consent of Enix Corp. "Final Fantasy" and "FF" are registered trademarks of Enix Corp. "Final Fantasy VII" is a trademark of Enix Corp.

tukey

PSYCHONAUTS

ВЕРХОМ НА МОЗГОВЫХ ИЗВИЛИНАХ



Текст: Илья Зибиров

ЗОЛОТОЙ
КУЛЕР



■ Раз как раз падает на голову своим будущим учительям.



■ Так выглядит экран загрузки сохраненной игры.

ЖАНР ИГРЫ	Action/Arcade
ИЗДАТЕЛЬ	Majesco
РАЗРАБОТЧИК	Double Fine Productions
ПОЙДЕТ	Процессор 1.2 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.5 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Пять
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.psychonauts.com

Уж сколько раз твердили миру: нет мертвых игровых жанров, есть жанры забытые. Ах нет, продолжают с упорством, достойным лучшего применения, закапывать в сырь землю то квесты, то аркады. А ведь и те, и другие еще живы, а периодически даже задают жару.

В нашем конкретном случае жару задают аркады – а точнее та их разновидность, которую всегда было принято именовать «платформерами». *Psychonauts*, несмотря на то, что увидел свет в середине 2005 года, идеологически находится скорее в начале-середине 90-х – именно тогда увидели свет лучшие представители этого жанра. Тем не менее, для своего времени – скажу тебе сразу – это один из лучших и красивейших

платформеров, имеющихся в наличии на РС. Почему? Читай дальше.

■ РАЗ – НЕ ДВА

Нашего героя зовут Раз – не тот, который перед Два, а тот, который – сокращение от «Распутин».

Все мероприятие, которому посвящена игра, происходит в специальном летнем лагере для детей, наделенных психическими способностями. Если ты уже начал искать в про исходящем здравый смысл, я тебя поздравляю: его нет, и в ближайшее время завоза этого товара не предвидится.

А вот Раз, тем временем, сбегает от родителей и пробирается в лагерь, где его немедля ловят и обещают выдворить обратно, в объятия любящих родителей, даже несмотря на то, что парень обладает очень незаурядными талантами. Увы, но в ла

герь пускают только тех детей, чьи родители дали на это согласие. Таким образом, Раз остается в лагере ждать выдворения, а вокруг – какая неожиданность! – начинают твориться Странные Вещи. И – еще одна неожиданность – Раз неизменно оказывается в их эпицентре.

■ УЖИМКИ И ПРЫЖКИ

Psychonauts вызывает чувство остройшей ностальгии вкупе с гордостью за гениев РС-шной (ну да, уже не только РС-шной) игровой промышленности. На первый взгляд – нату ральный *Donkey Kong Country*, но абсолютно трехмерный и при этом вполне играбельный. Я помню множество симпатичных *Rayman*ов, но местная аркадность выглядит как-то уж совсем аутентично – без традиционного налета «мы реанимируем жанр». Просто захотелось – сделали. Сделали настоящий трехмерный плат формер с таким богатством возможностей, реализуемых средствами одного лишь геймпада (без него – не жизнь), что дух захватывает.

Нашего героя зовут Раз – не тот, который перед Два, а тот, который сокращение от «Распутин»

О КОМПАНИИ

■ Double Fine – типичный представитель «звездных» компаний-разработчиков. Ее организовал Тим Шафер (Tim Schafer), человек, ответственный за такие бессмертные хиты прошлого, как *The Day of the Tentacle*, *Full Throttle* и *Grim Fandango*. *Psychonauts* – первая игра, которую создали в недрах Double Fine.



Для начала, наш герой живет абсолютно контекстно-зависимой жизнью – и мы вместе с ним. Несмотря на то, что активных управляющих кнопок всего четыре (кроме «стрелочек»), ими Раза можно вежливо попросить ударить, прыгнуть, весело разнести в щепки канализационный люк, повисеть на проводах, сделать там же «солнышко», поменять направление вращения оного, сделать сальто, а также еще много полезных и интересных вещей.

Во-вторых, обычной беготней по уровням дело не ограничивается. Конечно, побегать и помахать пси-кулаками придется немало, но иногда мозгами придется работать не только Разу, но и тебе. Несмотря на то, что паззлы (если их вообще можно считать таковыми) достаточно примитивны, чтобы не быть серьезным препятствием,

они вносят большое разнообразие в игровой процесс. Уж не знаю, как это объяснить, но в игре абсолютно нет надуманности и натянутости. Просто мы играем в мультик.

■ ОГЛЯНИСЬ ВОКРУГ

Если ты почему-то решил, что *Psychonauts* – это сплошные

ужимки и прыжки, то ты глубоко заблуждаешься. По-твоему, зачем игру вольготно расположили аж на пяти дисках?

Игровой мир удивительно богат и разнообразен. Каждый уровень буквально напичкан незаметными на первый взгляд мелочами, которые и создают волшебное понятие «атмосфера». Центральный же мир, он же – обычный, материальный, так вообще предоставляет полную свободу передвижения и исследования. И, несмотря на свои скромные размеры, таит в себе множество интересного. Вокруг постоянно ошиваются какие-нибудь ребята, с каждым можно потрепаться, а можно – просто

ФАКТЫ

13 уникальных и сумасшедших уровней

2 основных ужасающих пси-способности

5 дополнительных пси-способности

1 совершенно вменяемая камера

4 года игра находилась в разработке

**■ ТИМ ШАФЕР**

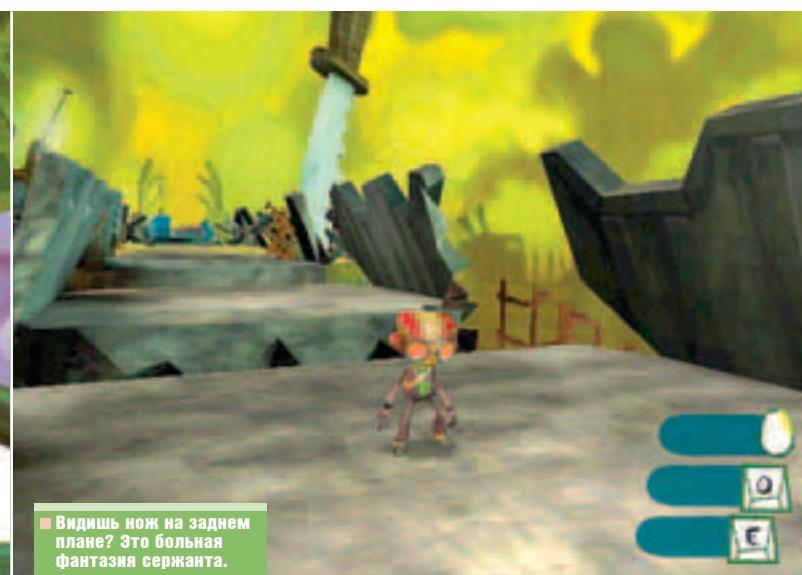
Ты никогда не увидели один из самых смешных квестов современности, *The Day of the Tentacle*, самый байкерский квест про байкеров, *Full Throttle*, и самый мрачный квест о веселой загробной жизни – *Grim Fandango*.

В качестве гейм-дизайнера Шафер сделал все эти игры (а также *Psychonauts*, нашего сегодняшнего гостя) такими, какими они стали в результате – роскошными, красивыми, стильными, безумно смешными и крайне интересными.

После работы в *Lucas Arts* Шафер создал собственную студию – **Double Fine**, работа в которой, судя по всему, приносит Тому и его команде не только кучу денег, но и не меньшее количество удовольствия.



■ Местный задира и вообще мерзкий паренек. К тому же, с гнилыми зубами.



■ Видишь нож на заднем плане? Это большая фантазия сержанта.

РЕЦЕНЗИЯ | PSYCHONAUTS



■ ЕЩЕ НЕМНОГО О...



■ Если тебе еще не надоели разговоры о Шафере и Double Fine, то вот непременно зайди на сайт этой замечательной конторы (www.doublefine.com). Если ты дружишь с английским языком, то непременно поймешь, насколько сумасшедшими иногда оказываются разработчики компьютерных игр.

слушать чужие разговоры и получать удовольствие. В зависимости от того, как далеко ты продвинулся по сюжетной дороге, персонажи игры будут разговаривать о различных насущных проблемах. Кроме того, в игре имеется магазин, в котором ты сможешь приобрести все необходимое для начинающего психонавта. Не жди большого ассортимента – не тот жанр – но все равно чертовски приятно. Кстати говоря, каждый из основных уровней игры – это, так сказать, содержимое го-

ловы одного из персонажей. С помощью своих богатых психоспособностей наш герой перемещается в «богатый внутренний мир» пациента и наслаждается его красотами. Так, например, первый (он же – тренировочный) уровень – это мозги нашего наставника, тренера Олеандера, явно отставного сержанта. Внутри его головы – сплошь траншеи, окопы, бомбекки и цветы из колючей проволоки. Во время путешествия по этим замечательным просторам перед нами предстанут и

разрушенные самолеты, и минные поля, и великолепная сцена десантирования из горящего самолета – а ведь это только первый уровень. А дальше начинается такое, что нужно смотреть самому – словами это не передать.

■ МУЛЬТИК!

Несмотря на то, что никакими супермодными нынче спецэффектами Psychonauts тебя не побалует, внешний вид игры достоин самых высших похвал. Как обычно, несмотря на кроссплатформенность, дизайнеры и художники смогли сделать то, что не под силу никому, даже сверхнавороченному движку.

Модели любых предметов, появляющихся на экране, будь

А дальше начинается такое, что тебе придется смотреть самому – словами это не передать





то главный герой или же никого не интересующая птичка из массовки, выполнены на твердую «пятерку». Не знаю уж, сколько там полигонов, но глаз неизменно радуется отсутствию «угловатой болезни» у присутствующих на экране моделей. Стало уже традицией говорить про красивые «несерьезные» игры: «картина в мониторе напоминает мультик». Здесь, конечно же, то же самое – анимация на редкость плавна и на редкость грамотно выполнена. Игра живет – совсем как настоящий мультик.

Отдельную радость вызывает и обилие «необязательных» элементов в кадре. Это могут быть как и нередко упоминаемые в этом тексте птички, так и просто цветочки, какая-нибудь возня на заднем плане – словом, все то, что делает картинку по-настоящему живой. Psychonauts в этом плане живее всех живых.

СМЕРТЬ КОПИЛКАМ

Не покривлю душой, если скажу, что Psychonauts в обязательном порядке рекомендуется всем и каждому, вне зависимости от возраста, социаль-

МЕЛОЧИ ЖИЗНИ

Psychonauts – первосортная игра, а какая первосортная игра может обойтись без кучи маленьких, но очень приятных бонусов? В Psychonauts тебе позволяет собирать очень много забавного подночного хлама, который можно с пользой использовать в различных местах игры. Самое простое, что можно собирать, – это так называемые *figments*, плоды большого воображения, страхи, кошмары и прочие мечты любого дипломированного психолога. Без малого сотня таких веселостей – и очередное «продвижение по службе», а значит, и новые пси-способности, тебе обеспечены. Из других валяющихся на дороге бонусов – эмоциональный багаж, болезненные воспоминания и потаенные страхи.



ного статуса и политической ориентации. Хотя бы для того, чтобы люди (и ты в том числе) продолжали иметь четкое представление о том, как нужно делать, во-первых, отличные платформеры, и, во-вторых, хорошие игры вообще. Psychonauts напоминает благородный драгоценный камень. Давным-давно найденный кусок породы тщательно очистили, ограничили, и вот, после долгих усилий – игра находилась в разработке около четырех лет – перед нами сверкает настоящее, хоть и небольшое чудо. Пусть Psychonauts не соверша-

ет игровых революций и не открывает новых горизонтов. Это просто отличная игра, на которую не жалко ни денег, ни времени.

Несмотря на то, что помянутый выше жанр на PC уже много лет находится в состоянии комы, такие небольшие радости как наш сегодняшний гость не дают ему перейти в разряд официальных покойников – и отлично.

В общем, ты понял – разбивай копилку и вперед, в магазин: Psychonauts просто обязан быть в твоей игроколлекции.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 9.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.6



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

- + Оригинальные уровни, основательно подзабытый геймплей.
- Многие не проникнутся старой добрый платформерной идеологией.

ГРАФИКА

- + Несмотря на простоту движка, картина на экране – форменный мультик.
- Спецэффектов последнего поколения в который раз не завезли.

ЗВУК И МУЗЫКА

- + Великолепные голоса персонажей, гениальная подборка музыки.
- Звук игры близок к идеалу.

ДИЗАЙН

- + Максимально проработанные герои, уровни, да что там – все отлично.
- В играх Тима Шафера минусов не бывает.

ИНТЕРФЕЙС

- + Поддерживаются любые контроллеры, все кнопки переназначаемы.
- Исходная раскладка и настройки выглядят немного странными.

ИТОГО

Скорее всего, лучший платформер этого года.



LOCK ON: ГОРЯЩИЕ СКАЛЫ

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ



Текст: Алексей "deadmoroz" Смирнов



■ Вертолет Ка-50 будет включен в следующий аддон, который планируется к выходу в этом году.



■ Пилот покидает обреченную машину. Обрати внимание на визуализацию повреждений.

■ ЖАНР ИГРЫ	Simulation
■ ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft
■ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
■ РАЗРАБОТЧИК	Laminar Eagle Dynamics
■ ПОЙДЕТ	Процессор 800 MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (OpenGL, 64Mb)
■ ПОЛЕТИТ	Процессор 2+ GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (OpenGL, 128Mb)
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
■ КОЛИЧЕСТВО СД	Два
■ ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.lockon.ru

Префразируя одну древнюю пословицу, можно сказать, что симулятор – это блюдо, которое лучше всего подавать холодным. *Lock On: Modern Air Combat*, выпущенный в ноябре 2003 года, хотя и обладал на тот момент просто потрясающей графикой, реалистичной летной моделью,-solidным запасом доступных самолетов и весьма обширным списком прочих вкусностей, из-за, мягко говоря, некоторых ошибок в программном коде в широких народных массах получил очень нелестное прозвище «Глюкон».

Теперь же, с выходом долгожданного аддона «Горячие скалы», все становится на свои места, и мы наконец можем увидеть ту игру, в которую нам не удалось нормально по-

играть полтора года назад. И сейчас, положа руку на какой-нибудь важный орган, можно с уверенностью заявить, что наши первые впечатления от «ГС» – однозначно положительные. Игра наконец-то начала радовать нас своими многочисленными достоинствами и прелестями, практически больше не разбавляя этот приятный процесс ложкой густого детя в виде случайных падений производительности, периодического переполнения виртуальной памяти или вылетов в синий экран смерти (или хотя бы делая это намного реже).

ЧТО НОВОГО?

Прежде всего хочется заметить, что «ГС» по сути своей является и не адд-оном вовсе, а переизданием оригинальной игры, улучшенным и доработанным. «ГС» занимает два диска, работает самостоятельно

но да еще и устанавливается по умолчанию в папку с говорящим названием 'Lock On 1.1'. Но все эти факты ни в коем случае не должны настраивать нас против игры, ведь помимо улучшений и добавлений, которые можно увидеть невооруженным глазом (их не много: улучшенная земная поверхность, новая воздушная и наземная техника и разные объекты, и новый подвластный нашему управлению самолет Су-25Т, о котором подробнее чуть ниже по тексту), огромный объем работы разработчиками проделан в направлении доводки и совершенствования «внутренностей» симулятора. В частности, для штурмовиков Су-25 и Су-25Т сделали Advanced Flight Model. Расход керосина из баков, наличие подвесок на пилонах, несимметричная тяга двигателей, количество боеприпасов к встроенной пушке – все это (и многое другое, конечно же) рассчитывается и учитывается. Короче говоря, по заверениям разработчиков, а также по отзывам людей, не понас-

Мы, наконец, можем увидеть ту игру, в которую нам не удалось нормально поиграть полтора года назад.



О КОМПАНИИ

Eagle Dynamics – российская компания по разработке программного обеспечения и компьютерных игр, которая была основана в 1991 году. Основу коллектива составляют 55 человек – выпускники Московских ВУЗов, – среди которых 5 кандидатов и один доктор физико-математических наук.



лышке знакомых с настоящими боевыми самолетами, AFM является очень правдоподобной и близкой к жизни. Жаль только, что у остальных управляемых нами самолетов летная модель осталась старая, из *Lock On* версии 1.02.

ЛЕТАЮЩИЙ ТАНК

Пожалуй, отдельный абзац следует уделить нашему сегодняшнему дебютанту – штурмовику Су-25Т. Эта слегка горбатая и неуклюжая, но красивая машина является модификацией старого «Грача», специально заточенной под использование высокоточного оружия для уничтожения бронетехники противника. Для этого на нем установлен оптико-телевизионный прицельный комплекс «Шквал» (для работы ночью под брюхом вешается аналогичный ему по функциям комплекс «Меркурий»), а на пилонах вешаются контейнеры с мощными противотанковыми ракетами «Вихрь». Плюс к этому в широчайшем ассортименте неуправляемые снаряды, ракеты «воздух-

воздух», бомбы свободного падения и корректируемые, подвесные контейнеры с пушками и выливные приборы – словом, все что только душе угодно.

Новый самолет визуально выглядит просто блестящее: созерцание работы механики крыла или выпуска шасси доставляет просто ни с чем не сравнимое удовольствие. Такие же лестные слова можно сказать и в адрес модели повреждений: от попаданий зенитных ракет или пушечных снарядов целые куски обшивки срывает с крыльев, обнажаются внутренности самолета, из пробитых баков хлещет топливо, отламываются плоскости... Главное в этот смертельно красивый момент не забыть покинуть кабину обреченной машины, воспользовавшись услугами лучшего в мире кресла К-36Л.

Для освоения новой техники наличествуют обучающие миссии, где голос инструктора детально изложит весь необходимый минимум по управлению самолетом и его системами, а в разделе кампании притаился маленький сюрприз –

набор миссий «Горячие скалы», скрепленные интересным и злободневным сюжетом на кавказскую тему.

ПОЕХАЛИ?

По всему выходит, что «Горячие скалы» могут задержаться на моем жестком диске надолго. Игра теперь, спустя полтора года после выпуска версии 1.0, избавлена от львиной доли ошибок и недоработок (конечно же, некоторые мелкие ошибки есть и сейчас, но без этого никак) и солидно прибавила в весе благодаря новому штурмовику Су-25Т. В общем, если в далеком 91-м ты с наслаждением рубился в культовый *F-117A Stealth Fighter*, а потом совершенно случайно упал в чан с жидким азотом, разморозили тебя только сейчас и тебе первым делом теперь хочется узнать, что случилось с жанром авиасимуляторов за это долгое время, то «ГС» будут одним из лучших вариантов для ознакомления. Впрочем, в любом другом случае посмотреть на игру тебе все равно стоит.

ФАКТЫ

1 большая карта: юг России, Крым, Кавказ

7 самолетов: Су-25, Су-25Т, Су-27, Су-33, МиГ-27, F-15 и A-10

1350 снарядов – боезапас пушки GAU-8A штурмовика А-10

35 млн. долларов – примерная стоимость истребителя Су-27

2 гигабайта свободного места занимает игра на жестком диске



МИНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■■■■■■ 8.0

- + Хардкорный симулятор современной авиации. Нужно сказать что-то еще?
- Большая сложность в освоении – новичкам будет тяжко.

ГРАФИКА ■■■■■■■■■■ 9.0

- + Самая красивая на сегодняшний момент графика в авиасимуляторах.
- Чтобы увидеть красивую графику, нужен очень мощный компьютер.

ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■■■■■ 8.0

- + Отличные эффекты, аутентичные радиопереговоры, бодрая музыка.
- Иногда возникают небольшие ошибки обработки звука.

ДИЗАЙН ■■■■■■■■■■ 7.0

- + Все выглядит очень реалистично, много мелких деталей.
- Нет возможности нажимать на кнопки в кабине самолета с помощью мыши.

ИНТЕРФЕЙС ■■■■■■■■■■ 7.0

- + Удобное главное меню, приятное и удобное управление.
- Чтобы получить от игры максимум, нужен хороший джойстик.

ИТОГО

Один из лучших авиасимуляторов. Не без недостатков, конечно же...

8.5

Су-25Т с подвешенным под брюхом «Меркурием».



STRONGHOLD 2

ВСЕ НА СТЕНЫ!

ЗОЛОТОЙ
КУЛЕР



Текст: Михаил Викторов



Глазами лорда.



Королевские бастионы. Скоро их не будет – охраны мало.

ЖАНР ИГРЫ	Real-time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	2K Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Firefly Studios
ПОЙДЕТ	Процессор P3 1GHz, 384Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор P4 3GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель последнего поколения (256Mb, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	один
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.stronghold2.com

За последние несколько месяцев жанр средневековых стратегий с уклоном в экономику выдал нам довольно много игр. Не раз огорчила нас *The Settlers: Heritage of Kings* своей неожиданной варкрафтизацией, убившей былой дух игры. Прошел далеко в стороне почти незаметный *Lords of the Realms III*, размытый и оставляющий после себя только вопросы. Другие похожие игры, *Medieval Lords: Build, Defend, Expand* или *Knights of Honor*, тоже не хватали с неба звезд.

И вот, наконец, на поверхности гордо показывает свою зубчатую спину вроде бы тоже незаметная игра. Но именно такая, какой могли стать *The Settlers: HoK* и *Lords of the Realms III*, если бы разрабатывались в правильном нап-

равлении. **Stronghold 2** просто кричит о том, чего же так не хватало в этих схожих по духу играх.

ЗЕМЛЕВЛАДЕЛЕЦ

Итак, ты – феодал. Ключевое лицо в средневековой градостроительной стратегии. И тебе предстоит освоить нехитрое управление традиционной экономикой и военной машиной, которые совершенно органично переплетаются друг с другом. В первую очередь, в игре четко видно, что же такое натуральное хозяйство, которое мы знаем еще по школьным урокам истории. Игровая карта поделена на феоды, то есть на волости, каждая из которых имеет свои продуктовый и ресурсно-ремесленный потенциалы. Логистика в игре лучше любой «сэttлеровской», уже не говоря о других играх. Товар или продукт здесь – это не

абстрактное число под иконкой в списке, а живой предмет: его добывают, подготавливают, относят на склад. И все это ногами, никаких невнятных телепортаций. Соответственно, чтобы сделать какой-то сложный продукт, начальное сырье проходит несколько циклов «обработки» через разных специалистов. Хотя гражданским населением нельзя управлять вручную, они сами неплохо справляются. Много работают, ходят по своим делам в разные учреждения или ждут приказа о мобилизации. Вообще, правильная территориальная компоновка твоей Твердыни имеет огромное значение.

ТРИ СОСТАВЛЯЮЩИХ УСПЕХА

Ранг, Честь и Популярность. Для амбициозного феодала нет ничего важнее движения вверх по иерархической лестнице. Начинать придется с почетного гражданина, постепенно завоевывать «честь» и становиться дворянином вплоть до титула герцога. Тут уж как себя пока-

При правильной обороне сотни штурмующих умирают, даже не добравшись до основания стен



О КОМПАНИИ

Firefly Studios была основана в Лондоне в августе 1999 года. За неполных шесть лет работы были открыты офисы в Шотландии и США и выпущены игры: *Stronghold* с двумя дополнениями *Stronghold Crusader* и *Stronghold Warchest*, а также *Space Colony* и *Stronghold 2*.



жешь – честолюбие и до собственной короны может довести. От ранга зависят твои возможности: типы построек, виды войск регулярных и наемных, виды осадных орудий. Значение «честьи» играет основную роль не только в обретении новых рангов, но также в создании сильного войска. «Честь» добывается разными способами, как военным, так и мирным. Даже если ты изрубишь и истыкаешь стрелами тысячи врагов, тебе не перепадет ни грамма чести. Однако, выполнив побочные задания, где требуется участие армии, ты получишь этой чести немало, а то и сразу продвижение в ранге. Гораздо больше способов обрести честь мирным путем. Кормить подопечных одновременно несколькими видами продуктов – верный ход. Устроение ристалища и церковных служб дает не только восхищение васса-

лов, но и честь для управителя. Установка статуй в свою честь постоянно тешит твое тщеславие. А еще можно устроить пир, а чума пусть волнует аптекаря. Жирная кухарка и два кухонных мальчугана будутноситься от котла до котла с порослями, овощами, гусями и угрями, принесенными с ферм. Потом поташат блюда и бочки с вином в тронный зал, где

вальяжно развалились гости во главе с тобой. Штатный музыкант затренькает на лютне, но с барского стола ему ни крохи не перепадет. Чем больше обожрутся гости, тем больше тебе чести.

С другой стороны, твои вассалы большую часть времени ведут себя не так, как тебе хочется. И у тебя в скором времени создастся впечатление, что они умеют здорово досаждать. Горожане выливают отходы жизнедеятельности, где придется. В отсутствии канализации и примитивной уборки мусора кучки «отходов» разлагаются, в конечном итоге создавая ядовитые облачка, от которых проходящие мимо работники кашляют, па-

ФАКТЫ

9 доступных рангов, не считая короля

66 различных доступных строений

16 разновидностей оборонительных укреплений

10 видов орудий активной обороны

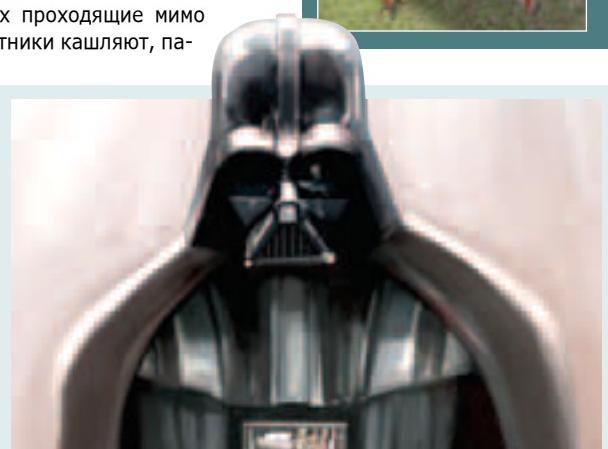
10 видов публичных наказаний

9 видов разнообразных осадных орудий

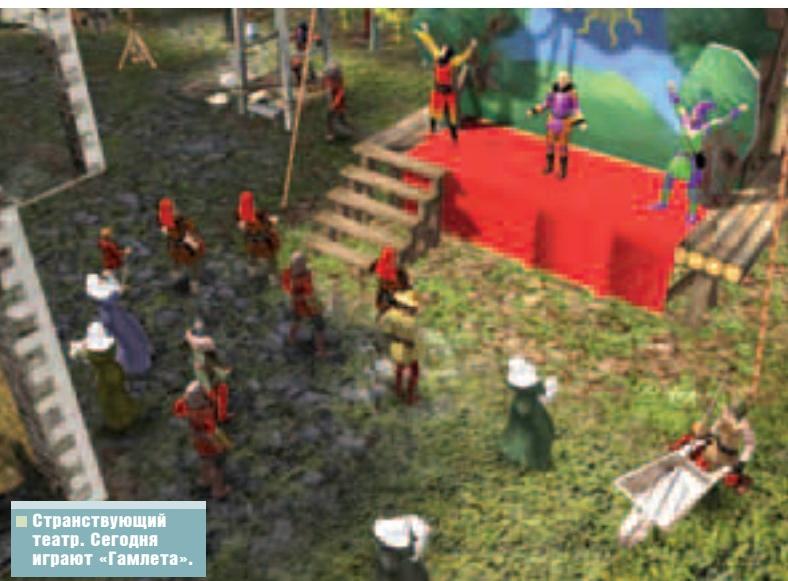


ПАСХАЛЬНЫЕ ЯЙЦА

После недавней ретроспективы «Звездных Войн» я сменил свое имя в игре на «Darth Vader». На что вместо привычного «Приветству, сеньор» в экране главного меню я услышал фразу «Приветству, Лорд Вейдер. Оби Ван обучил тебя хорошо, но ты пока еще не джедай». Поискав на форумах, я нашел еще несколько имен, на которые выдается свое нестандартное приветствие. Эти имена – Megalord, Flying Poo, FertileO1, Lord Seth, Yoshi. Возможно, кроме них есть и другие.



■ Процветающее поместье.



■ Странствующий театр. Сегодня играют «Гамлета».



дают в обмороки и даже дохнут на месте. Крысы штурмуют твой городок, пугая крестьянских жен и разнося болезни. Никакой здравомыслящий феодал не хочет прославить свою вотчину, как новый очаг эпидемии. Придется завести штат мусорщиков, соколиных охотников и аптекарей.

Популярность напрямую зависит от съестности челяди и необремененности налогами – это понятно. Но народ кроме хлеба требует еще и зрелищ. Ристалище и странствующий театр помогают развеять скуку. Еще

испокон веков благому делу поднятия духа служит кабак, куда пивовары стаскивают то, чем в наше время принято разбавлять бензин. Правда, гуляки частенько перебирают, и тогда на чистеньких улицах появляются неприятные лужицы цвета непереваренной пищи, но у тебя же уже есть мусорщик, не так ли?

Не все горожане открыты сердцем своему лорду, некоторые из них, особенно кабатчик, казначей и оружейных дел мастера склонны присваивать себе товар, по праву принадлежа-

щий тебе. За это их нужно... ну, как в старом добром *Dungeon Keeper* возвращать на путь истинный. Благо, судья, палачи и стражники делают свое дело десятью различными публичными способами, от колодок до виселицы. Дедовский метод «кнута и пряника» работает по полной программе. При твоей большой популярности крестьяне стекаются в столицу толпами, пополняя свежими душами твой экономический потенциал и вооруженную армаду. Кроме всего прочего, всегда следи за добычей сырья, столь необходимого для постройки зданий и укреплений, производства оружия и доспехов. И вообще, чем больше производство, тем неприступнее бастиды и толще армейские ряды.

Палачи и стражники делают свое дело десятью различными способами, от колодок до виселицы



PARIAH

КЛАССИЧЕСКАЯ КРАСОТА



Текст: Роман Епишин

■ Приятная деталь – у врагов от выстрелов разлетаются стекла на шлеме.

■ Врагов, прячущихся за щитами, лучше всего выколовывать из брони гранатами.

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Groove Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИКИ	Digital Extremes
ПОЙДЕТ	Процессор 1.2 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.5 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 32-х
КОЛИЧЕСТВО CD	Три
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.pariahgame.com

Основная проблема, с которой столкнулась *Pariah*, – чересчур высокие ожидания, возложенные на нее публикой. Как же, это ведь игра от создателей самого *Unreal*, разве может у них получиться что-нибудь, кроме шедевра? Может, как показала практика. Может получиться просто хороший шутер, без лишних претензий и честно развлекающий досужего обывателя.

Если смотреть на очередную разработку **Digital Extremes** именно с этой точки зрения, то *Pariah* вполне можно полюбить. Вполне можно приятно провести за ним время, наслаждаясь невероятной красивой уровней и классическим «шутерным» игровым процессом. Хотя, конечно, недостатки у игры тоже присутствуют.

На этих уровнях можно стоять и плятиться на то, какую невероятную работу сделали художники

■ СРАЗУ ПО ЗУБАМ

Хочется в самом начале рассказать, за что же разработчиков действительно стоит убить. Прежде всего – прицел. Зачем нам, адептам хэдшотов и выстрелов в прорезь шлема, здоровенный круг, в который полностью влезает враг? Поначалу просто не знаешь, как с помощью этой громоздкой бандуры посреди экрана можно стрелять, но со временем, конечно, привыкаешь.

Потом – система сохранения. Одни автосейвы в классическом шутере – это странно. Отсутствие возможности сохранять игру там, где заблагорассудится, никакой атмосферности не прибавляет. А вот проблем с необходимостью проходить участок уровня заново как раз обеспечивает. Игра, конечно, не настолько сложна, чтобы отбрасывать нас на половину уровня назад

каждые две минуты, но и тех случаев, когда это все-таки происходит, тоже хватает. И, наконец, управление транспортными средствами. В погоне за оригинальностью разработчики обеспечили нас настоящими гробами на колесах, управлять которыми приходится с помощью мыши. Ей же мы наводим прицел установленного на средство передвижения оружия. В итоге от процесса езды получаешь минимум удовольствия – иногда лучше пройтись пешком.

■ НО В ЦЕЛОМ...

Все эти недостатки уходят в тень перед основной составляющей любого проекта – игровым процессом. Расслабься, передерни затвор оружия и отправляйся на охоту. Разработчики сделали так, чтобы этот процесс был максимально приятен и незамысловат. Классическая стрельба во все стороны, много-много ярких красок в кадре и практически полнаяrudиментарность сюжета. Нет, сценарий у игры есть и весьма неплохой. Но



О КОМПАНИИ

Digital Extremes – канадский разработчик, основанный в 1993 году. Начал он свою трудовую деятельность с создания *Epic Pinball* для *Epic Megagames*, а впоследствии содействовал рождению великого *Unreal*. Среди других работ студии стоит отметить еще две игры знаменитой серии – *Unreal Tournament 2003* и *2004*.



преподать его нормально Digital Extremes оказались не в силах, в итоге разбираться во всех наворотах сюжета не хочется совершенно и про него просто забываешь.

И в очередной раз ловишь прицелом врага, чтобы напичкать его пулями из любимого автомата. Да, одно из главных достоинств *Pariah* – оружие. Именно в этой игре я почувствовал настоящую привязанность к пушкам. Ведь любой здешний ствол можно улучшать с помощью разбросанных в укромных местах апгрейдов. Причем у каждого оружия есть свои возможности для улучшения. Снайперскому ружью можно подарить улучшенную оптику и увеличенную емкость магазина, а ракетницу заставить автоматически наводиться на одну, две или четыре цели.

Однако, с другой стороны, часть оружия мне показалась практически никчемной. Я не

теллекст здешних врагов, поразить чем-то особенным они нас не могут. Да, пару раз меня брали в клещи, обходили с тыла и заставляли попотеть. Но в целом – все на обычном уровне, который не вызывает трудностей. Как раз на таком, чтобы обеспечить максимально ненавязчивое прохождение по здешним локациям.

Сами уровни выглядят просто чудесно. Нет, серьезно, можно стоять и плятиться на то, какую невероятную работу проделали художники. Потрясающие красивые ущелья, военные базы, стены которых так и хочется потрогать руками, склоны холмов – все это выглядит невероятно притягательно. Тем,

ФАКТЫ

7 видов смертоносного и оригинального оружия

1 неожиданный поворот сюжета

3 уровня апгрейда для каждого ствола

2 раза будет невероятно скучно

1 выстрел из дробовика не убивает врага

1 последний уровень вызывает недоумение



■ МОЗГИ В ЖЕЛЕЗЕ

Как бы разработчики ни расхваливали искусственный ин-

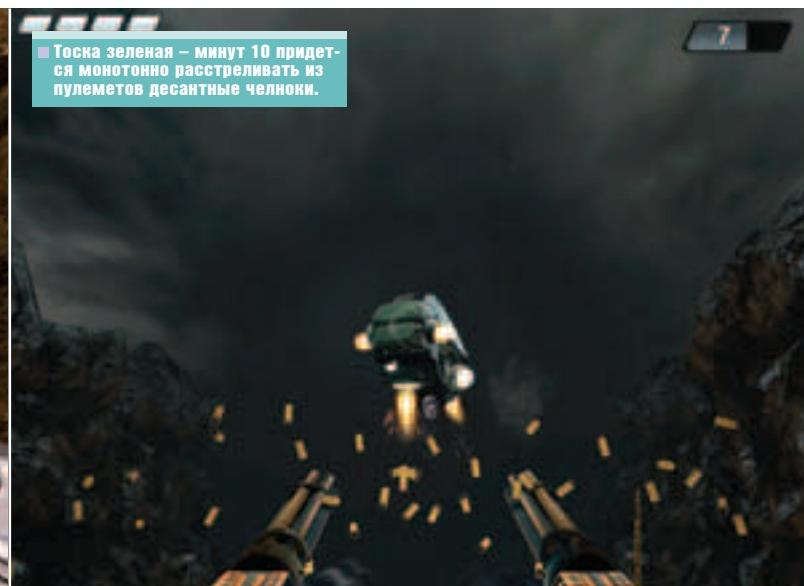
■ СТРАННЫЙ ФИНАЛ

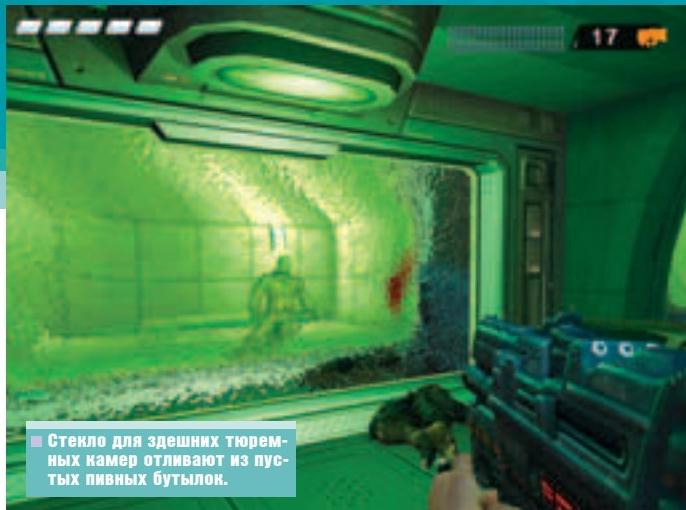
Зачем было так издеваться над игроком в конце игры, я лично не понимаю. Во-первых, у нас отнимают все непосильным трудом найденное оружие со всеми наворотами. Взамен дают хоть и мощный, но один ствол. Это после того разнообразия, которое обеспечивали наши старые пушки! Во-вторых, сюжет делает такой кульбит, что создается впечатление, что разработчики вырезали из него отменный кусок. Ну и в-третьих, последний уровень проходится ровно за восемь минут, не давая привыкнуть ни к новому оружию, ни к новым врагам. Такое ощущение, будто бы где-то к середине разработки у Digital Extremes кончились деньги, и они быстренько прикурили к уже имеющимся уровням финальный, забыв нормально увязать его с основной канвой сюжета. Просматривая финальные титры, я тщетно пытался осмыслить в голове, что же произошло в игре, но так и не смог. И как они могли отобрать у меня мой любимый автомат?!!



■ Ты куда целишься, гад?!

■ Тоска зеленая – минут 10 придется монотонно расстреливать из пулеметов десантные челноки.



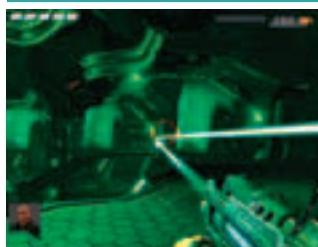


■ Стекло для здешних тюремных камер отливают из пустых пивных бутылок.



■ Ну как можно не влюбиться в такую картинку?

НЕДОБОСС



■ Недоумение вызывает и предпоследний внутриигровой босс. Если немножко напрячь мозг во время сражения с ним, можно выйти из боя абсолютно живым и без единой царапинки! Я думаю, ты и сам догадаешься, что для этого надо сделать, благо решение лежит на поверхности. Интересно, разработчики случайно оставили такую широкую лазейку к победе, или это было их намеренным решением?



■ Я, например, снайперский прицел использовал, чтобы любоваться здешними красотами.



■ Жаль, но на этом гранатомете на колесах почти не удастся покататься.

кто отвечает за всю эту красоту, вполне можно поставить памятник.

И ЭТО UNREAL ENGINE?

Как, впрочем, можно поставить памятник людям, сумевшим так преобразить движок Unreal Engine предыдущего поколения. Значительно увеличилось количество полигонов в кадре, текстуры выглядят абсолютно настоящими, а спецэффекты (если не считать страшный огонь) действительно впечатляют. В движении все то, что ты видишь на скриншотах, выглядит еще круче, реалистичнее и притягательнее. Местное оружие действительно приятно держать в руках, местного врага,

пытавшегося запустить в тебя ракетой, действительно приятно поливать свинцом, а смотреть, как он после этого полетит вниз со скалы по всем законам физики, – просто неземное удовольствие.

Не подкачал и звук – бархатистые выстрелы и рокочущие взрывы звучат действительно хорошо.

Музыкальное оформление оставило несколько более бледное впечатление, хотя пара композиций своим драйвом все-таки порадовала.

ПРОСТО ШУТЕР

Это игра для тех, кто любит мощные пушки, достаточно умных врагов и футуристические вселенные. Не стоит ожи-

дать никаких ухищрений и невероятных дизайнерских решений. Это абсолютно линейный, простой и классический шутер, наполненный экшеном, драйвом и нашим довольноым рычанием над телом очередного убитого врага. В общем - абсолютно ничего нового ты в игре для себя не найдешь.

Если тебя не смущает некоторая однообразность игрового процесса, ряд перечисленных мною выше недостатков и отсутствие новаторских идей, просто забудь обо всем и посвяти несколько дней своей жизни Pariah. Будет красиво, интересно и мощно. Никаких откровений – просто хорошая игра.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ



+ Развлечение в лучших традициях шутеров. Просто приятно пострелять.

- Немного однообразно, в наличии спорные нововведения в геймплее.

ЗВУК И МУЗЫКА

ДИЗАЙН ■■■■■ 7.0
+ Приятная футуристическая атмосфера, ощущение далекого будущего.
- Смятый сюжет, прорехи в концепции, ощущение скомканности вселенной.

ИНТЕРФЕЙС Удобно выполненный интерфейс, красивый и информативный. Все как надо.
УДОБСТВО За такое управление транспортными средствами надо отрезать ноги.

ИТОГО

Игра, за которой приятно провести время. К тому же, очень красивая.



Рандеву с Незнакомкой

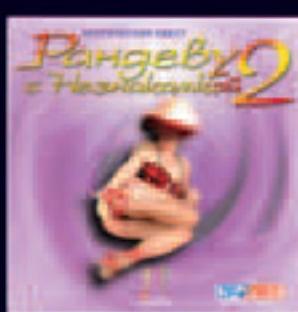
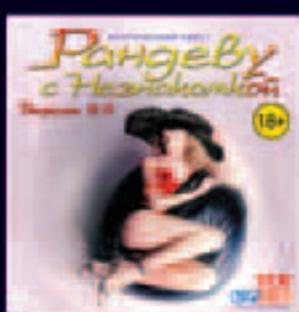
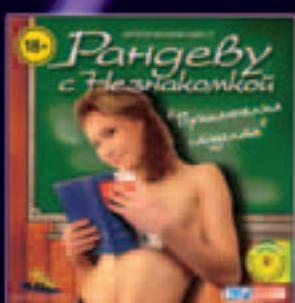
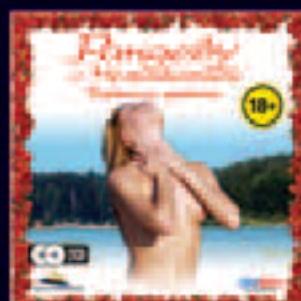
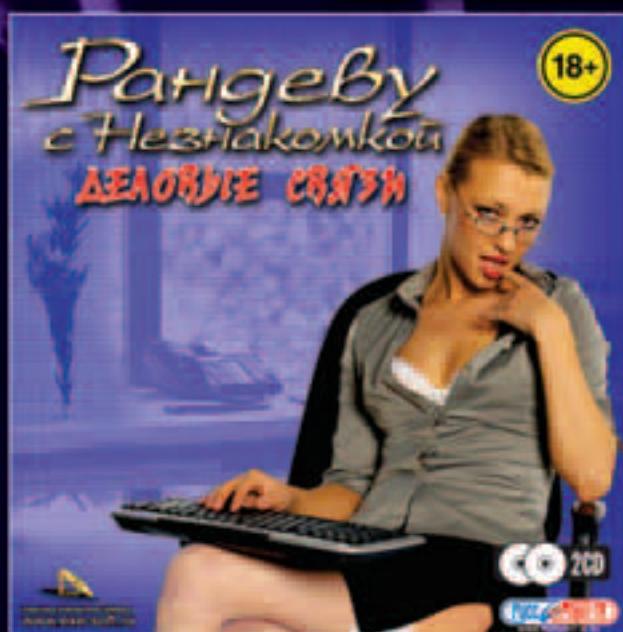
Новинка серии! "Рандеву с незнакомкой. Деловые связи".

Самые соблазнительные девушки жаждут вашего внимания.

Самые удивительные события неожиданно перетекают
в романтические отношения.

Самое скромное рандеву перерастает
в необузданную страсть.

Самая известная серия эротических игр
"Рандеву с Незнакомкой" от Руссобит-М!



Розничная продажа в магазинах фирмы "М.Видео""

М.Видео



Experience Entertainment Software

© 2005 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.
© 2005 «EXE SOFT» All rights reserved. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru ; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums

РУССОБИТ-М

WWW.RUSSOBIT-M.RU

DELTA FORCE XTREME

ВОСПОМИНАНИЯ О БЫЛОЙ ЛЮБВИ



Текст: Борис Соколов



■ Всем хорош немецкий пистолет-пулемет H&K MP 5 с глушителем, да только приходится подползать к противникам вплотную.



■ Контрольный выстрел в сердце. Понятно, что товарищ уже давно отправился к праотцам, но на всякий пожарный не помешает.

<input type="checkbox"/>	ЖАНР ИГРЫ
	First-Person Shooter
<input type="checkbox"/>	ИЗДАТЕЛЬ
	NovaLogic
<input type="checkbox"/>	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	1С
<input type="checkbox"/>	РАЗРАБОТЧИК
	NovaLogic
<input type="checkbox"/>	ПОЙДЕТ
	Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L, pixel shading)
<input type="checkbox"/>	ПОЛЕТИТ
	Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
<input type="checkbox"/>	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	До 32-х
<input type="checkbox"/>	КОЛИЧЕСТВО CD
	Один
<input type="checkbox"/>	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.novalogic.com/games.asp?GameKey=DFX

Мнения многочисленных западных финансовых аналитиков сходятся на том, что игровая вселенная по обороту крутящихся в ней средств и масштабам капиталовложений постепенно начинает догонять Фабрику Грез. Может быть, скоро эти две индустрии и вовсе срастутся в один единый организм. Спрашивается, а причем тут элитное американское спецподразделение «Дельта»? Дело в том, что мода на римейки пожаловала в наши края именно из Голливуда. Режиссер Джонатан Демме переснял «Манчжурского кандидата», а Valve Software для специального золотого DVD-издания *Half-Life 2* навела лоск на первую часть. Джон Мур заново поставил «Полет Феникса», а NovaLogic взялась за нетленный *Delta Force*.

■ НОСТАЛЬГИЯ НАВСЕГДА

Любой уважающий себя римейк предполагает наличие проверенного временем сценария (с минимальным числом собственных вкраплений), подбор новых актеров и употребление внушительного количества спецэффектов. Без последнего компонента сейчас никак нельзя, иначе свеженипеченный вариант окажется никому не нужным.

Delta Force Xtreme строго следует заветам киноискусства. Все силы разработчиков ушли на перевод игры 1998 года выпуска на рельсы современного движка. Благодаря добавлению в штатное расписание подвигов спецназа поездок на багги и мотоциклах, значительно расширился размер активно используемых складок местности. Семь лет назад ты топал по вылепленной из вокселя земле до цели

на своих двоих или же изредка тебя доставляли до стартовой точки друзья-вертолетчики. Теперь вместе с напарниками, сидя в различных транспортных средствах, приходится на бешеной скорости рассекать от одного waypoint-а к другому по сплошь полигональным холмам и попутно отстреливать вражеские патрули, автомобили со станковыми пулеметами, настырных мотоциклистов, а иногда даже винтокрылые машины.

Оценивать визуальную составляющую *Delta Force Xtreme* как нечто независимое и самостоятельное нельзя категорически. Дело в том, что в основе игры лежит усовершенствованное графическое ядро, позаимствованное у другого милитаристического сериала *Joint Operations: Typhoon Rising*. Оттуда же взяты шкурки спецназовцев и текстуры для производства огромных открытых природных просторов. Большинство моделей оружия и боевой техники и вовсе перекочевали из *Delta Force: Black Hawk Do-*

Все силы разработчиков ушли на перевод игры 1998 года выпуска на рельсы современного движка



О КОМПАНИИ

■ Американская компания NovaLogic была основана в 1985 году Джоном Гарсиа (John Garcia) и успешно действует на рынке электронных развлечений по сей день как в роли разработчика, так и в качестве издателя. Из россыпи игр следует выделить сериал *Comanche* и спецназовские эпики из линейки *Delta Force*.



wn. В итоге по части графического наполнения получилась эдакая сборная солянка из самых последних продуктов NovaLogic, принесенных в дар удачно пережившему пластическую операцию прапорителю.

■ МАССОВКА ПОДКАЧАЛА

С наполнением игры разработчики особо возиться не стали. Миссий в оригинальном творении NovaLogic было хоть отбавляй, так что даже пришлось целиком выкинуть из ремейка узбекистанскую и индонезийскую кампании. Опять штурмы, поисково-розыскная деятельность, спасательные операции и прочие до боли знакомые спецназовские мероприятия. Остается только разместить на картах противников и толково прописать им свежие пути следования. Раз, два – и все готово. Но, к сожалению, с этим вышел прокол. В

глаза бросились лишь пара-тройка нововведений в брифингах, замена исключительно ради разнообразия некоторых элементов старых заданий на другие и более активное использование участников в операции солдат из соседних отрядов «Альфа» и «Чарли». Создается такое ощущение, что почти за семь минувших

лет искусственный интеллект противников не поумнел ни на йоту. Супостаты по-прежнему предпочитают одерживать верх не умением, а числом, лупят в «молоко» как в копеечку и не желают прятаться за рядом стоящими укрытиями. Максимум от них можно дождаться следующий пассаж: очередная порция пушечного мяса в человечьем обличии застывает на месте и плавно приседает на колено. Целился в живот, а попал в голову. И какой смысл в таком хитром маневре? Не игра, а какой-то трехмерный тир получается. Уж слишком сильно это диссонирует с изрядно похорощевшим окружающим миром и внешним видом

■ ФАКТЫ

■ 3 кампании с кучей заданий: Перу, Чад, Новая земля

■ 20 миссий, позаимствованных из первой части *Delta Force*

■ 10 обмороков от внезапно нахлынувших воспоминаний

■ 5 способов провести свободное время в мультиплеере

■ 25 карт для сражений с друзьями в сетевом режиме



■ ЛЮБИМЕЦ НАРОДНЫХ МАСС

■ В 1997 году компания NovaLogic запустила крупный игровой сервер **NovaWorld**, а спустя год, в преддверии выхода *Delta Force*, открыла специальный раздел для интернет-сражений виртуальных спецназовцев. Выбор режимов на тот момент был невелик: capture the flag, team deathmatch и king of the hill, но желающих порезаться в них оказалось предостаточно. Почти семь лет назад для многих игроков бегать по огромным, хорошо прорисованным в оксельным открытым пространствам в камуфляже и «мочить» себе подобных персонажей было в диковинку. Народ так и валил на серверы с игрой. С зимы 1998 года *NovaWorld* стал ассоциироваться исключительно с отрядом «Дельта», хотя там же позволялось отведать *F16 Multirole Fighter* или же *MIG 29 Fulcrum*. К декабрю сервер посетило свыше 1 миллиона человек, а к марта 1999 года (как раз после выхода второй части) число пользователей перевалило за отметку в четыре миллиона.



■ Ночью с прибором ночного видения даже черная кошка окажется зеленой.

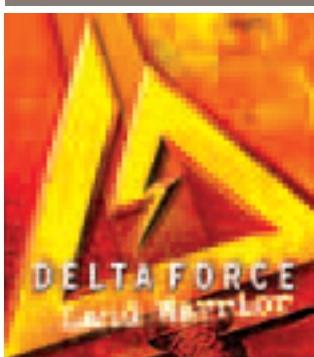


■ Перед тем как записаться в спецназовцы, он мечтал стать байкером.

РЕЦЕНЗИЯ | DELTA FORCE XTREME



СЕРЬЕЗНЫЕ ИГРЫ



моделей зданий, техники и противников.

СВИНЦОВЫЙ ДРОВОСЕК

Враги картино мрут от одного точного выстрела в ногу. В это еще как-то можно поверить – запрещенные ООН блуждающие пули и все такое. А вот как объяснить картину, когда противники стреляют в ответ из обычных автоматов Калашникова, но при этом каким-то невероятным способом умудряются сносить толстые стволы пальм?

Наверное, тебе приходилось слышать во дворе наполненные героизмом армейские байки демобилизованных солдат срочной службы о том, что патроны от наших «калашей» самые

мощные в мире, и что они спокойно пробивают рельсы. На то они и байки, чтобы уши распускать, но чтобы подобные вещи демонстрировали американцы! Воистину, Россия – родина слонов, и боятся нас звездно-полосатые вояки по сей день. Напоследок короткая заметка о сетевом режиме. Разработчики не стали повторно изобретать велосипед и попросту перенесли на современный графический движок слегка видоизмененные старые карты. Все остальное осталось на прежнем месте.

ТРАХНЕМ СТАРИНОЙ?

Несмотря на приличное количество недочетов и абсолютную вторичность, *Delta Force Xtreme*

цепляет мертвый хваткой и не желает отпускать, пока не будет пройдена последняя миссия. В этой игре есть что-то несознанное, но очень важное, на чем прочно держатся все остальные элементы конструкции. Эдакий невидимый скелет, на который уже потом наживили мышцы искусственного интеллекта и кожу графической оболочки. Фанаты, заставшие в 1998 году первую часть, будут рады, для молодой поросли ремейк станет и вовсе самобытным продуктом. Применять осторожно и в умеренных количествах без рецепта врача. Побочный эффект – возможна передозировка от лицезрения непомерно тупых кремневых мозгов врагов.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА

8.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ

6.5

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

- + Как будто и не было этих семи лет. Первая любовь не стареет никогда.
- Экспедиция в прошлое – это хорошо, но ведь хочется чего-то новенького.

ГРАФИКА

- + Движок игры отлично справляется со своими прямыми обязанностями.
- После выхода Half-Life 2 графика уже не выглядит как что-то эдакое.

ЗВУК И МУЗЫКА

- + Все стреляет, трещит, взрывается и так далее. Этого вполне достаточно.
- Звуки окружающего мира отдают студийной записью в закрытом помещении.

ДИЗАЙН

- + Большие открытые пространства по-прежнему поражают своей красотой.
- Изды враги почему-то кажутся чересчур худощавыми и долговязыми.

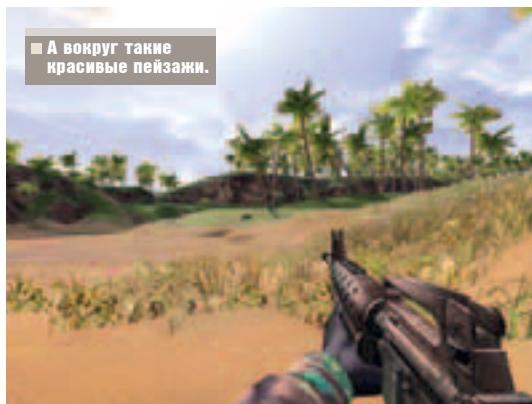
ИНТЕРФЕЙС

- + Игровое меню выполнено а-ля спартанский стиль: простенько и удобно.
- К клавиатуре привязано слишком много ненужных команд. Надо знать меру.

ИТОГО

Воспоминание о давно минувших днях в симпатичной графической обертке.

7.5





ТРЕКМАНИЯ SUNRISE®

ГИГА

Постройте собственные трассы

Выберите ваш автомобиль и его цвет

Участвуйте в дневной или ночной гонке в новых ландшафтах



Экстремальные трассы, экстремальные трюки, экстремальная скорость



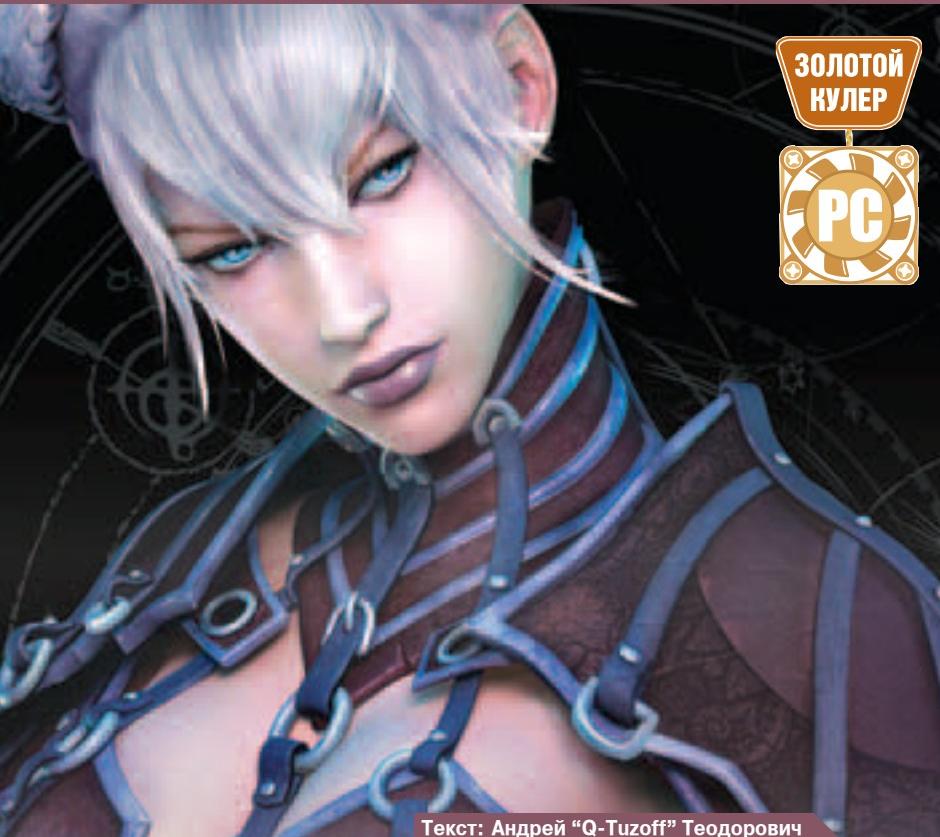
NADEO

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Бука®
www.buka.ru

GUILD WARS

ИДЕАЛЬНОЕ УБИЙСТВО



Текст: Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович



■ Тройца моих красавцев. Есть еще место для одного.

■ Несмотря на «птичью» стилизацию доспехов, этот NPC больше смахивает на медведя.

■	ЖАНР ИГРЫ
	MMORPG
■	ИЗДАТЕЛЬ
	NCSoft
■	РАЗРАБОТЧИК
	Arena.net
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 800MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 1GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	Не ограничено
■	КОЛИЧЕСТВО CD
	Один
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.guildwars.com

Негативное отношение многих поклонников MMORPG к PvP (Player versus Player – возможности убивать других игроков) можно было запросто понять: в большинстве проектов этого жанра данная фишка была реализована из рук вон плохо. Как следствие: дисбаланс в игре и испорченное настроение у пострадавших от рук убийц-геймеров. Ведь чаще всего киллерами становились не наиболее умные, а наиболее наглые люди с огромным бюджетом времени для прокачки своего персонажа.

Тем не менее, любителей PvP очень много – достаточно вспомнить успех прошлогоднего творения NCSoft – *Lineage II*, созданного как раз «с упором на». Однако даже тамошняя система далеко не идеальна. В

основном потому, что игрока могут убить не только на честной дуэли, но и вероломно подкараулить практически где угодно. Онлайновым геймерам давно не хватало игры вроде *Guild Wars*. Проекта, в котором бы PvP был подчинен жестким правилам, носил исключительно добровольный характер и являлся отполированной до блеска системой. Дождались? Если вы ждали именно этого, то – несомненно.

■ ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ПЯТЕРКА И MESMER

Как и любая другая MMORPG, GW начинается с генерации персонажа. Набор начальных классов невелик, зато предельно понятен: Monk, Ranger, Warrior, Necromancer, Elementalist, Mesmer (аналог мага-иллюзиониста). На кого бы ни пал наш выбор, уже на «тренировочном» острове у

нас появится возможность выбрать вторую профессию. Держаться же принципа «чистоты класса», как показывает практика, просто невыгодно. Ну а самый важный пункт при создании героя – выбор типа сервера, на котором ты собираешься играть: стандартный Roleplay или же PvP.

■ ПРАВДА О ROLEPLAY

Roleplay – банальный режим «приключения». Детальное знакомство с игрой, тотальное истребление монстров и выполнение квестов. Вся радость действа заключается в поиске новых скиллов, путешествию по гигантской карте мира да добыче крутых предметов экипировки. Стандарт. Прошлое создателей игры (ведущие разработчики проекта, Патрик Уатт, Майк Брайн и Джейф Страйн, в свое время корпели в Blizzard над *Diablo 1/2* и прочими проектами компании) дает о себе знать: по части «ролеплея» *Guild Wars* похожа на такую своеобразную *Diablo* MMORPG. Играть нескучно, местами даже очень

Прошлое создателей дает о себе знать: по части «ролеплея» *Guild Wars* похожа на своеобразную *Diablo* MMORPG



О КОМПАНИИ

■ NCSoft – южнокорейская компания, специализирующаяся на разработке и издании исключительно онлайновых игр. Она известна по таким тайтлам, как *Lineage I/II*, *City Of Heroes*. На данный момент самыми ожидаемыми играми от NCSoft (да и MMOG вообще) является MMORPG *Tabula Rasa* и многообещающий экшен/рейсинг *Auto Assault*.



весело. Но слишком уж быстро приедется подобная, мягко говоря, незамысловатость. Сложно отделаться от навязчивого чувства дежа вю, поскольку здесь мы не видим ничего выдающегося, или хотя бы принципиально нового. Масла в огонь примитивизма подливает серьезное дизайнерское упущение – мы способны передвигаться только в одной плоскости. О функции «прыжок» можно забыть – это из другой оперы. Очень, знаешь ли, раздражают ситуации, когда полуметровый пригородок приходится обходить окольными путями. Тем более что в большинстве случаев обходная тропинка всего одна... Линейность в MMORPG – грех страшный.

Единственное место пересечения игроков в режиме Roleplay – города. Когда мы выходим за пределы населенного пункта, каждый лесок, каждое подземелье генерируется для нашей

партии отдельно. Вообще, довольно спорное решение. Секунду назад я сказал слово «партия»? Да, в GW возможно сколотить шайку единомышленников и отправиться вместе с ними снижать поголовье монстров. Но учти, что опыт делится между всеми равномерно, а добывтое в походе добро распределяется среди партайцев случайным образом. Играет так проще и забавнее, однако качаться – ничуть.

Ярые манчики наверняка воспользуются услугами ботов (нанимаются в городах) – «за жизнь» с ними не поговоришь, но со своими функциями они справляются просто великолепно. К тому же найденные предметы передаются исключительно тебе в руки.

Ежели твое призвание – варить зелья, дубить кожу и составлять магические свитки, то ты точно ошибся дверью. В GW такие вещи отсутствуют как класс, созидать что-либо здесь положено только NPC. Игракам же остается довольствоваться инструментом «Salvage Kit», при помощи которого можно добывать сырье из различных предметов. Сие устройство находится в свободной продаже, стоит недорого, а процедура добычи осуществляется всего одним кликом... Про-

ФАКТЫ

4 персонажа могут разместиться на одном аккаунте

20 уровней прокачки в режиме Roleplay

2 недели тебе хватит с лихвой, чтобы достигнуть левелкапа

72 килобайта занимает клиент игры – это настоящий рекорд

250 мегабайт, как минимум, придется докачивать после установки



ЗДЕСЬ МОГЛА БЫ БЫТЬ ВАША РЕКЛАМА

Guild Wars задумывался как проект, на всю катушку эксплуатирующий схему product-placement. Если объяснять в двух словах, этот термин обозначает привлечение рекламодателей, которые будут за деньги размещать информацию о своих товарах и услугах непосредственно в игре. Подобная система обеспечивает серьезный приток финансирования проекта, посему уже на ранних стадиях разработчики обещали, что Guild Wars не будет требовать абонентской платы. Свое обещание они сдержали – мы действительно платим только за коробку. Зато никакой рекламы замечено в игре так и не было... Возможно, пока не время для «рекламной паузы».



■ Веселье на городской площади: простенькая консольная команда «/dance» поднимает настроение даже после самого неудачного рейда.

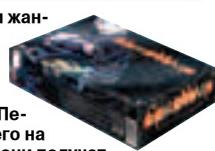
■ Элементали льда получают двойной урон от заклинаний огня.



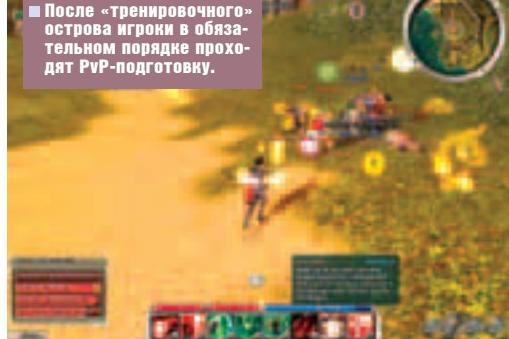


COLLECTOR'S EDITION

■ Поклонники жанра по достоинству оценят коллекционное издание игры. Пеплатив всего на \$30 больше, они получат тонну всяких вкусностей:
 - Стилизованный Headset (наушники + микрофон) от Logitech.
 - Диск с саундтреками.
 - Матерчатая карта мира.
 - Трехмесячная подписка на сервис Teamspeak.
 - Книга с артами в жестком переплете.
 - Множество геймплейных бонусов, в т.ч. «divine aura» – очертания персонажа «коллекционера» будут подсвечены «святым сиянием». Остальным игрокам на застисти, наверное.
 Один из тех редких случаев, когда покупать специальное издание игры стоит без лишних сомнений.



■ После «тренировочного» острова игроки в обязательном порядке проходят PvP-подготовку.



■ Девочка на фоне красных маков... Идилическая картина. До сцены падения стен Аскалона остались считанные секунды.



изводители из *EverQuest II* ехидно улыбаются и возвращаются к станкам.

Ограничение персонажа по прокачке – 20 уровней, выше некуда. При большом желании достичь этого максимума можно всего за полторы-две недели.

низованных tournament-миссиях, а также в глобальных турнирах гильдий. Даже я, будучи ярым противником PvP, получал огромное удовольствие от самого процесса сражения, вне зависимости от исхода боя. Система реализована четко, сбалансировано, а самое главное – безумно интересно.

Новоиспеченный персонаж в этом режиме уже прокачен по максимуму и обладает различной экипировкой. Но не все так просто – для начала тебе придется долго и упорно играть в Roleplay. Ведь только те навыки, которые ты получишь (либо купишь) в обычном «приключении», будут доступны твоему PvP-герою.

ВСЕГДА ИДТИ В ОБХОД

Наш сегодняшний гость – проект, ориентированный исключительно на фанатов PvP. Крафтинг (изготовление предметов, добыча ресурсов), развитую торговую систему, поддерживающую игроками, и прочие «мирные» штучки – ищи все это в другом месте. Однако если в MMORPG ты больше всего ценишь именно дух соперничества, то теперь у тебя появился замечательный повод забросить приевшийся WoW или EQ2. Уже сейчас Guild Wars собирает многотысячную армию подписчиков по всему миру и потихоньку теснит позиции главных «мастодонтов» жанра. Кто кого – покажет только время.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 9.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.5

ЗАВЕТ АРЕСА

В GW PvP удалена главная роль. У персонажей есть даже такой показатель, как «fame points»: очки, начисляемые за победы в турнирах. Биться с другими игроками можно в совершенно безбашенном gank-mode (на крохотной карте в случайном порядке подбираются участники противоборствующих команд), в орга-

низованных tournament-миссиях, а также в глобальных турнирах гильдий. Даже я, будучи ярым противником PvP, получал огромное удовольствие от самого процесса сражения, вне зависимости от исхода боя. Система реализована четко, сбалансировано, а самое главное – безумно интересно.

Новоиспеченный персонаж в этом режиме уже прокачен по максимуму и обладает различной экипировкой. Но не все так просто – для начала тебе придется долго и упорно играть в Roleplay. Ведь только те навыки, которые ты получишь (либо купишь) в обычном «приключении», будут доступны твоему PvP-герою.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРСЕНОСТЬ ■■■■■ 7.0

- + Любители PvP оценят по достоинству. Лучший в своем роде проект.
- Зато многие другие важные элементы жанра забыты напрочь.

ГРАФИКА ■■■■■■■■■■ 9.0

- + Картинка радует глаз буйством красок и вниманием к деталям.
- Простоватые модели персонажей, никакая анимация воды.

ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■■■■■ 8.0

- + Музыка радует слух и совершенно не напрягает, даже расслабляет.
- Почему-то NPC предпочитают молчать, хотя могли бы и заговорить.

ДИЗАЙН ■■■■■■■■■■ 8.0

- + Художники подошли к игре с любовью. Все очень красиво и гармонично.
- Наличие в большинстве локаций всего одной верной тропки – кощунство.

ИНТЕРФЕЙС ■■■■■■■■■■ 8.0

- + Просто, понятно, интуитивно – что еще нужно для полного счастья?
- Проблема с выделением объектов мышью – курсор подтормаживает.

ИТОГО

Настоящий рай для PvP-шников. Остальным стоит еще раз оглянуться в сторону WoW и EQ2.

7.5

■ Во время прохождения так называемых «миссий» иной раз частенько подворачиваются особо упитанные экземпляры.



RUGBY 2005

КОСТОЛОМЫ



■ Не волнуйтесь, дорогие болельщики, все сделаем в лучшем виде.



■ На трибунах становится тише, тает быстрое время чудес...



Текст: Борис Соколов

В России народ предпочтет смотреть футбол или хоккей. А знаешь ли ты, что англичане посещают местные пабы не только с целью поглазеть на «Челси» Романа Абрамовича, но и поболеть за национальную сборную по регби? А если матч предстоит с австралийцами, то разыгрываются настоящие шекспировские страсти.

Rugby 2005 устроен хитрым образом. Хоть тресни, но в са-

мом начале доступа к турнирам тебе не получить. Необходимо пройти курс молодого регбиста в режиме тренировки. Там тебя научат раздавать пасы и нагло атаковать владевшего мячом противника.

ФУТБОЛЬНЫЕ КОРНИ

Наконец-то путь к режиму tournament открыт. HB Studios поместила туда восемь турниров. Условно их можно разделить на мировые, европейские чемпионаты и клубные состязания. Особняком стоит турне попу-

лярной команды British Lions. От *FIFA Football 2005* игре по наследству достался графический движок. Впрочем, программисты не смогли выжить из него все соки. По сравнению с футболистами, лица регбистов выглядят так себе, да и публика не трибунах смотрится хуже.

ПРОГРЕСС

По сравнению с *Rugby 2004*, нынешний эпизод смотрится на порядок лучше. Такими темпами нам скоро сделают отличную игру.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

- + Все реально существующие турниры по регби собраны в одной игре.
- Данный вид спорта у нас не может похвастаться бешеной популярностью.

ДИЗАЙН

- + Смешные защитные шапочки на головах спортсменов, красивые стадионы.
- Во всем ощущается однообразие. Дизайн игры явно не хватает свежести.

ГРАФИКА

- + Модели игроков похожи на своих прототипов. Неплохо прорисована форма.
- В этой игре графика заметно уступает другим спортивным симуляторам.

ЗВУК И МУЗЫКА

- + Симпатичная подборка музыкальных композиций. На матче шумят зрители.
- Комментатор иногда раздражает своими занудными рассуждениями об играх.

ИНТЕРФЕЙС

- + Стандартное построение меню, свойственное всем спортивным симуляторам.
- Сильно раздражает переход к основным игровым режимам через тренировки.

ИТОГО

Замах рублевый, а удар копеечный. Рекомендую лишь заядлым фанатам регби.

5.5



О КОМПАНИИ

■ Компания HB Studios была основана в 2000 году. Руководство сразу же взяло курс на производство спортивных симуляторов. Сейчас в канадской компании работает 38 человек, но большого шума контора пока не наделала.

РЕЦЕНЗИЯ | КРАСНАЯ АКУЛА 2 (RED SHARK 2)

КРАСНАЯ АКУЛА 2 (RED SHARK 2)

SECOND ENCOUNTER В НЕБЕ

■ ЖАНР ИГРЫ	Action/Arcade
■ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	
■ ИДДК	
■ РАЗРАБОТЧИК	G5 Software/ HBM Development Group
■ ПОЙДЕТ	Процессор 800MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
■ ПОЛЕТИТ	Процессор 1400MHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
■ КОЛИЧЕСТВО CD	Два
■ ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.redshark.g5software.com



■ База противника была превращена в дымящиеся руины за считанные минуты.



О КОМПАНИИ

■ HBM Development Group – не самая известная играющей общественности петербургская студия. Ранее она принимала участие в разработке «Марша», а также делала озвучку по заказу «Буки» для таких игр, как «Заклятие» и «Талисман». У компании есть и собственный многообещающий проект под названием «Москва на колесах».

Текст: Павел "Tartum" Демин

Играм, которые требуют от нас минимум умственных усилий, часто недостает интересности. Удержать игрока за банальным истреблением врагов хотя бы пару часов, не говоря уже о днях и неделях, – для аркадных игр на PC задача не из легких. Куда проще это сделать представителям жанра FPS, зато там появляются другие специфические сложности. Но давай оторвемся от земли и представим себе *Serious Sam* в воздухе. Где в главной роли вместо Крутого Сэма выступает шедевр отечественной науки и техники – Ка-50 Нокум, а вместо бешенных буйволов, парней с бензопилой и прочих мерзких и неприглядных существ – ПВО, бронетехника и самолеты.

Такое сравнение очень четко определяет суть «Красной Акулы». И в творении Croteam, и в проекте G5 Software ты истребляешь вражин в околопромышленных масштабах. Первая часть игры доказала, что месить врагов в воздухе – нечеловечески увлекательно. Были у проекта и свои недостатки. Такие, нап-

ример, как слабый движок, невыразительные игровые пейзажи и многочисленные мелкие недоработки. Тем не менее, благодаря «Красной Акуле» стало понятно, что тема вертолетной аркады играющей общественности интересна. Это, видимо, и заставило G5 Software задуматься о сиквеле. Разумеется, разработка второй части не начинается на пустом месте. Новых, где-то даже немного безумных, идей разработчикам «Красной Акулы 2» было не занимать. Год работы не прошел даром: «Красная Акула 2» превзошла свою предшественницу по всем статьям.

■ МОДЕРНИЗАЦИЯ

Что сразу бросается в глаза – заметно возросший уровень графики. Я был сильно удивлен, когда узнал, что игра делается на старом движке – настолько она преобразилась. Пропала столь ненавистная по первой части дымка, подло скрывавшая половину игрового пространства. Прорисовка

ландшафта стала куда более детальной. И хотя в игре остались карты с раскинувшимися на квадратные километры лесами деревьев-близнецов, аппетит во время игры они портят в разы меньше – благодаря возросшей детализации. Также заметно похорошили модели вражеской техники. Танки, зенитные установки и прочие объекты выглядят теперь куда более внушительно.

Неплохо смотрятся и наши вертолеты, число которых, кстати, возросло до трех (см. врезку). Не скажу, конечно, что на моделях виден каждый винтик, но все действительно заметные части конструкции отрисованы «на ура». Гораздо больше внимания на этот раз уделили и небу. Причем не только в плане его визуализации...

■ СКРЫТАЯ УГРОЗА

Некогда спокойное и не скрывающее опасности воздушное пространство в «Красной Акуле 2» стало таить в себе не меньше угроз, чем земля. Да,

■ ЧОКНУТЫЙ ПРОФЕССОР



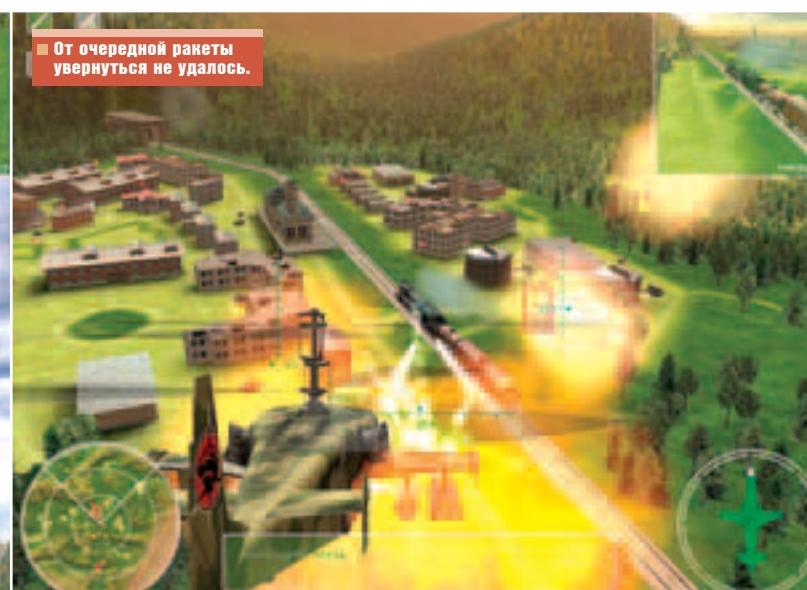
■ Сюжет «Красной Акулы 2» лихо закручен вокруг сумасшедшего ученого Ганса Хоссманна. В детстве он оказался невольным свидетелем коррекции истории. Став великим ученым, Хоссманн берется за изобретение собственной машины времени. Вернувшись во времена Второй мировой, он пытается перекроить историю на свой лад с помощью грозных летающих аппаратов собственного изготовления. Наша задача – остановить безумца.



Я был сильно удивлен, когда узнал, что игра делается на старом движке – настолько она преобразилась



■ С самолетами – только так.



■ От очередной ракеты
вернуться не удалось.

РЕЦЕНЗИЯ | КРАСНАЯ АКУЛА 2 (RED SHARK 2)



препятствовать достижению наших целей теперь будут и летающие объекты, разнообразие которых не ограничивается одними самолетами (тебя ждет небольшой сюрприз). Но и истребители весьма впечатлили. Гул, постоянная пальба и беспрерывное мелькание в небе вражеской авиации не дают сосредоточиться на чем-

то одном, постоянно отвлекая от планомерной зачистки земли от вражеской техники. Теперь от игрока требуется куда большая внимательность, так как жесточайшая борьба идет одновременно на двух фронтах. «Красная Акула 2» редко позволяет игроку чувствовать себя в безопасности. Как раз этого так не хватало оригиналу.

■ КОРРЕКЦИЯ В ПРОЦЕССЕ

Разнообразие заданий велико настолько, насколько это вообще возможно: разрушение завода или другого важного объекта, защита аэропортов, ликвидация всех ангаров с боезапасами противника, преследование, поиск, остановка поезда и, конечно же, полное уничтожение. Даже если цель миссии иная, зачистка никогда не помешает и практически всегда необходима, так как путь к ключевым объектам только в сказке может быть кем-то расчищен

до нас. Здесь же тропу к нужным точкам карты приходится прокладывать собственноручно. И если на легком уровне сложности проблем почти не возникает даже при лобовом прохождении, то на высокой сложности приходится аккуратно ликвидировать угрозу издалека, подлетая к врагам с разных сторон, выглядывая из-за естественных укрытий. Чуть зазевался – и вот ты уже легкая добыча для ПВО противника.

■ ЗЕМЛЯ В ИЛЛЮМИНАТОРЕ

Количество зениток и бронетехники по сравнению с первой частью заметно возросло. Как и раньше они могут потрепать игроку немало нервов. Чтобы успешно выживать в условиях беспрерывного обстрела, необходимо постоянное движение. Без движения даже AH-64A Apache за считанные мгновения превратится в груду металлома и рухнет на

■ ГОСТИ ИЗ БУДУЩЕГО

На подмогу Ка-50 *Hokum* во второй части пришли AH-64A *Apache* и RAH-64 *Tiger*. «Акула» будет для большинства оптимальным выбором, так как этот вертолет имеет неплохие показатели скорости, маневренности и достаточно бронированный корпус. «Апач» – вертолет тяжеловес, медленный, но очень крепкий. «Тигр» же рассчитан на прохождение на больших скоростях, а вот брони ему явно недостает. Кроме того, каждый вертолет имеет на борту различный набор вооружения. У «Акулы» полный бо-



екомплект: пушка, два вида ракет и пулемет. «Апач» лишен пулемета, но все жизненно важное оружие присутствует. «Тигр» уместил у себя на борту только пулемет и ракеты.



■ Экран брифинга.



■ Руки вверх!





землю, неестественно бурно разлетаясь на мелкие кусочки. Картина, надо сказать, душераздирающая. Эффекты, наверное, самый слабый элемент этой в целом неплохой игры. Подбитые самолеты неплохо начинают падать, оставляя за собой симпатичный хвост черного дыма, и, в общем, держатся молодцами аккурат до столкновения с землей. А дальше: какое-то подобие взрыва – и нет самолета. А есть лишь много огня и уродливые гигантские искры, орошающие собой все окружающее пространство. Все бы ничего, но эти искры по причинам, одним разработчикам ведомым, долетают аж до нашего вертолета, находящегося на внушительном расстоянии

от поверхности, и устремляются куда-то дальше в небо.

Ловкость рук и никакого мошенничества

Как ты понял, страшен не столько сам факт не совсем честной подмены, сколько полная неприглядностей картина, остающаяся после происшествия. И все это уже пугает, когда самолет всего один. Теперь представь, что врагов много, очень много. Много стрельбы, много взрывов, много искр и рассеянного в небе огня и дыма, поразительно медленно растворяющегося в воздушном пространстве. Подобную кашу придется наблюдать довольно часто. И скидку на то, что это аркада, мы делать не собираемся. Все распродажи давно

закончились: теперь и с не совсем реалистичных игр по части картинки и эффектов спрос строгий. И если с первым пунктом HBM и G5 справились, то качество эффектов оставляет желать много лучшего.

Когда переполняет

«Красная Акула» была и остается игрой под настроение. В нее не станешь играть взахлеб, ее практически невозможно принять за раз, как, скажем, *Prince of Persia: Warrior Within* или *Half-Life 2*. «Красная Акула» – игра немного другого профиля. Ее нужно прочувствовать и принимать небольшими порциями по желанию – только тогда от творения G5 и HBM можно получить удовольствие.

ФАКТЫ
3 доступных к пилотированию вертолета
48 разнообразных игровых объектов
1 традиционно очень коварный злодей
15 обязательных к прохождению уровней
4 часа уходит на прохождение игры
1 год игра находилась в разработке

Цель крупным планом.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

+ Это не тупая стрелялка. Местами просто необходимо просчитывать маневры.

- Надолго тебя все равно может не хватить. Геймплей не очень-то разнообразен.

ГРАФИКА

+ Неплохие небо, вода, модели. Общий графический уровень заметно возрос.

- Ужасные картины крушения вражеских самолетов.

ЗВУК И МУЗЫКА

+ Забойная звуковая дорожка, соответствующая игровому стилю.

- У любителей чего-нибудь помелодичнее «заяннут уши».

ДИЗАЙН

+ Неплохой дизайн меню и игрового экрана. Все на своих местах.

- Ужасающие эффекты все еще не дают нам жить спокойно.

ИНТЕРФЕЙС

+ Привычное управление движением. Вертолет в твоей полной власти.

- Количество дополнительных кнопок кого-то может отпугнуть.

ИТОГО

Сиквел в полном смысле этого слова. Все нововведения по делу.

7.5

CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT

КАПРИЗНЫЕ АМЕРИКАНСКИЕ МОРПЕХИ



Текст: Сергей "furunkul" Метелев

Обрати внимание на левую часть скриншота. Так скрутить одного из убитых может только в Close Combat: First to Fight.

Модель штурмовой винтовки прорисована разработчиками с особой тщательностью. При желании можно разглядеть надпись завода-изготовителя.

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Tactical Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	2K Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Atomic Games / Destineer Publishing
ПОЙДЕТ	Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
КОЛИЧЕСТВО CD	Три
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.firsttotofight.com

Этой весной на нас обрушилась целая лавина тактических шутеров от первого лица, описывающих подвиги американских солдат и офицеров. Сначала во весь голос о себе заявила *Brothers in Arms: Road to Hill 30*. Эстафетную палочку у братьев по оружию перехватило специальное полицейское подразделение из *SWAT 4*. Следующим по счету оказалась *Close Combat: First to Fight* – возведенная на базе специального тренажера для морской пехоты игра, ставшая плодом усилий сразу двух компаний: Destineer Publishing и Atomic Games.

■ Я БЫ В АРМИЮ ПОШЕЛ, ПУСТЬ МЕНЯ НАУЧАТ

Действие разворачивается в недалеком будущем (2006 год) на полуразрушенных улицах погрязшего в пожаре гражда-

нской войны Ливана. Одна из противоборствующих сторон заручилась поддержкой могущественного Правительства США. Отборные части перебрасываются через океан на улицы Бейрута. Авангард новоиспеченных интервентов возглавляют силы морской пехоты. Тебе суждено стать частью элитного подразделения (если быть точнее, то влезть в шкуру капрала, возглавив отряд из трех бойцов) и первым ввязаться в драку.

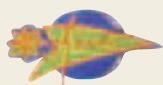
■ ПЛЕЧО К ПЛЕЧУ, СПИНА К СПИНЕ

Разработчики с превеликой помпой преподносят умение виртуальных солдат передвигаться спиной к спине, что позволяет контролировать все 360 градусов близлежащего пространства. Данное построение управляемые искусственным интеллектом напарники вы-

полняют с показушной легкостью. Бойцы водят стволами своих штурмовых винтовок, периодически крутят головами в разные стороны. В общем, всем своим видом они дают понять, что периметр очищен и ситуация полностью находится под их контролем.

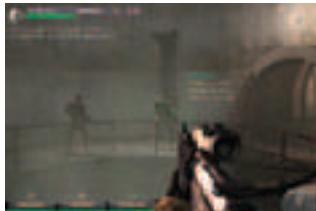
Почему-то каждый раз удивляешься, когда из-за очередного угла внезапно выскакивает чернобровый смертник в тюрбане и автоматом Калашникова на перевес. Подчиненные-контролеры несколько секунд тупо смотрят на него, а он на них. За это время игра разрешает поразить цель. В случае долгого невмешательства с твоей стороны, между противоборствующими сторонами завязывается нудная перестрелка. И это несмотря на то, что для отправки противника на небеса достаточно одного меткого выстрела! После этого понимаешь, насколько никудышны помощники из вверенного тебе отделения, и что фишка с прикрытием спины оказалась чистой воды бутафорией. Проще позаботиться о себе самому.

Фишка с прикрытием твоей спины AI-шными солдатами оказалась чистой воды бутафорией. Проще позаботиться о себе самому



О КОМПАНИИ

Сотрудники Atomic Games считаются ветеранами игровой индустрии. Их дебютным творением стал *V for Victory: D-Day Utah Beach*. Успех же компании принес стратегический сериал *Close Combat*. В конце этого года разработчики намерены выпустить *Close Combat: Red Phoenix*. Недавно Atomic Games была куплена Destineer Publishing.



■ НАФИГА ПОПУ ГАРМОНЬ, КОЛЬ ИГРАТЬ ОН НЕ УМЕЕТ

Пару обличающих фраз следует сказать и в адрес системы отдачи приказов. Тебе доступны следующие команды: пойти вперед, прикрыть занятую позицию, подавить огнем место расположения противника, зачистить объект. Последнее действие непременно сопровождается метанием гранаты. Отдельной строкой проходят вызов вертолетной или артиллерийской поддержки, а также обращение за помощью к снайперу. Но это теория, на практике получается, что значительно легче все сделать в одиночку. В неравном бою полоска жизни твоего персонажа изрядно сократится, но не стоит забывать, что в запасе есть целая гора целительных аптечек. Наличие постоянного доступа к медикаментам явно не красит игру. Неужели высшее руководство американской армии рассматривает такое средство для развлечения народа в качестве серьезного тренажера, обучающего морских пехотинцев защите родины? Многие тактические шутеры и вов-

се обходятся без восстановления здоровья. Взять хотя бы сериал *Rainbow Six*.

Сложность игры увеличивается по мере прохождения локаций. В самом начале противники выступают в роли пушечного мяса, которое так и норовит попасть на мушку. Позже бородатые «правоверные» оказывают твоему отряду более упорное сопротивление. Только уж очень велик шанс, что к этому времени многие уже удалят игру со своих винчестеров.

■ ИНТЕРАКТИВНЫЙ МОВЕТОН

После пусть и не совсем идеального, но богатого на приятные сюрпризы интерактивного мира *Half-Life 2*, прдырявленные, но так и не сдвинувшиеся с места пустые бочки из First to Fight вызывают праведное негодование. Прошли те времена, когда от физического движка требовалось только грамотно прорисовывать входные пулеметные отверстия. Сейчас все серьезные разработчики пытаются с максимальной точностью перенести в свои продукты законы Ньютона. Видимо, до Atomic Games и Destineer Publishing эти

модные веяния еще не дошли. Вот со скрюченными ногами валяется очередной поверженный враг, а вот нам демонстрируют невероятные полеты «тряпичной куклы» после разрыва снаряда из подствольного гранатомета. Смешно.

Отчасти низкий уровень интерактивности компенсируется за счет достойной прорисовки окружающего мира. К сожалению, местная архитектура твоего покорного слуги откровенно разочаровала. Мало того, что почти все улицы построены под прямыми углами, так еще альтернативные дороги к цели либо перекрыты, либо и вовсе завалены. Приходится идти в строгом соответствии в заранее определенном сценаристами направлении.

■ ПРОИГРАННОЕ СРАЖЕНИЕ

В отличие от сходного по духу SWAT 4, игра, как нынче модно говорить в подростковой среде, «не цепляет за жабры». После общения с ней вместо приятных воспоминаний остается лишь невнятное послевкусие. Хорошо, что весна и лето подарили нам более вкусные блюда.

■ ФАКТЫ

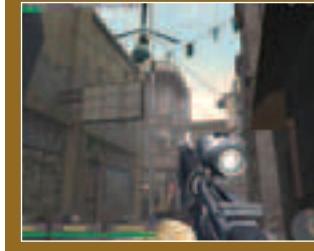
4 уровня сложности: recruit, marine, gunny и simulation

8 аптечек выдается тебе на складе в начале игры

6 миссий, и все происходят в полуразрушенном городе

3 составных этапа в каждой миссии

2 секунды на выстрел в упор в заторможенного врага



■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ	
<i>GameRankings.com</i>	7.3
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	7.3
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	6.5



■ Иногда увлекаешься настолько, что даже не замечаешь, как всаживаешь в супостата всю обойму без остатка.

■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■ 7.0

+ Однотипный игровой процесс, все-таки привлекающий к себе внимание.

- Блуждание по улочкам с несмысленными напарниками в хвосте – скучно.

ГРАФИКА ■■■■■ 8.0

+ Красивые модели морских пехотинцев, великолепно прорисованное оружие.

- Противникам достались второсортные модели, господство темных тонов.

ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■ 7.0

+ Выстрелы и прочий игровой звук выполнены на достаточно высоком уровне.

- Музыка однообразна и частенько режет слух отсутствием мелодичности.

ДИЗАЙН ■■■■■ 6.0

+ Как ни крути, а господство серых и коричневых тонов – это стиль игры.

- Однообразные городские джунгли начинают надоедать минут через десять.

ИНТЕРФЕЙС ■■■■■ 8.0

+ Удобное заглавное меню, возможность сохраняться в любой момент игры.

- Не помешало бы сделать систему отдачи приказов более разветвленной.

ИТОГО

Вторично, скучно, однообразно, малоинтересно. Есть игры куда лучше.



NASCAR SIMRACING

БИЗНЕС СО СКОРОСТЬЮ 200 МИЛЬ В ЧАС



Текст: Николай Макаров



ЖАНР ИГРЫ	Arcade/Racing
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК	EA Tiburon
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 43-х
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.easimracing.com

В Electronic Arts знают толк в играх. Еще лучше там разбираются в том, как превратить программный код в ласкающий слух звон монет. Наивно было бы даже думать, что *NASCAR SimRacing* станет исключением в длинном ряду аналогичных «рейсингов». В этом смысле новый проект EA Tiburon полностью соответствует ожиданиям.

Впрочем, говорить о какой-то творческой самостоятельности Tiburon не приходится. Это всего лишь выхромыши EA, делавшие до этого бездарные «симуляторы» *NASCAR*, вечно прозывавшие в тени *Papyrus Racing* и ее оригинальной серии *NASCAR Racing*. Теперь, когда от дела отстранили даже *Image Space Incorporated* (да-да, та самая, на именном движке которой дела-

ется титан *GTR FIA Racing*), а в мозолистых руках продюсеров EA оказалась эксклюзивная лицензия NASCAR, с удвоенной силой в финансовой кузнице застучали молоты и застонали меха. Если судить по скорострельности, работают люди на износ...

■ ТРИУМФ БУРЖУАЗНОЙ МЫСЛИ

С первых кадров игра ласкает взгляд лоском и ухоженностью. Все буквально сверкает, как это принято у EA уже много лет. И суровые мужики в униформе по-прежнему говорят в камеру: "It's in the game". Да, все знакомо еще по серии *NASCAR Thunder*, где сотрудники Tiburon до сего момента неоднократно находили применение своим, к сожалению, довольно кривым конечностям. Только вот графика оказалась заметно хуже. Повторюсь – за-

метно хуже. Особенно удивили модели. Даже болиды, созданные на основе легендарных американских «крокодилов», разработчикам удалось из рук вон плохо, хотя количество изящных поверхностей в них равно нулю. Года три назад и то лучше делали. А окружение? Жуткие спрайтовые зрители, отсутствие маршалов и какие-то артисты бродячего цирка уродов в боксах. Грустно. Но оставим эту тему до следующего раза – надеемся, в EA примут срочные меры. В игре целых пять сезонов: Craftsman Truck Series 2004 года (это пикапы), National Series 2004 года, Busch Series и NEXTEL Cup Series 2004/2005 годов. Как всегда, мысль сотрудников EA даже немного опережает время, но обращает на себя внимание не это. *NASCAR SimRacing* – триумф буржуазной мысли. Пока иные разработчики не спят ночами, вылизывая физический код, в Tiburon сочиняли режим карьеры, где на пальцах объясняют, как в мире NASCAR зарабатывают деньги.

Противники толкаются с таким упорством и остервенением, что единственное адекватное действие – ответить взаимностью



О КОМПАНИИ

EA Tiburon – надежные труженики тыла Electronic Arts, никогда не отклоняющиеся от линии партии. Основной род деятельности – продюсирование внутренних спортивных разработок. Послуживший список включает такие проекты, как *Madden NFL Football*, *NCAA Football* и линейку *NASCAR* на движке, разработанном Image Space Inc.



ДЛЯ ВАС ПЕШЕХОДНЫЕ ПЕРЕХОДЫ ПОСТРОИЛИ...

Конечно, можно сразу броситься в бой – для этого существует режим testing. Но я уверяю тебя, это не очень-то интересно. Даже если ты собираешься заработать себе имя в среде виртуальных пилотов, то, скорее всего, окажется, что время потрачено зря. NASCAR SimRacing может показаться сложной разве что новичку. Человек, у которого за плечами несколько серьезных симуляторов, плюнет на все через час.

Это не означает, что всем, кто купил игру не глядя, сразу после строк выше необходимо застреляться. Игра способна по-настоящему увлечь, если не предъявлять к ней повышенных требований. Все-таки ее разработчики в прошлом делали игры по мотивам американского футбола. С гонками этот вид спорта не имеет, увы, совсем ничего общего.

мультяторе, тут есть так называемые «хелперы», способные окончательно облегчить и без того незамысловатый процесс пилотирования болида.

С полным набором помощи инвалиду с нарушениями вестибулярного аппарата болид управляемся на манер эсминца. Что бы ты ни делал, ничего страшного не случится. Равно как ничего особенного не произойдет, если оставить настройки «хелперов» нетронутыми. Родимые пятна сериала *NASCAR Thunder* не смоет никакой порошок с секретной формулой. Это по-прежнему попытка выдать очень желаемое за действительное с нарочито умным лицом. Фантасти-

ФАКТЫ

- 100** с лишним пилотов настоящего NASCAR
- 80** с лишним лицензованных болидов NASCAR
- 43** гонки в сетевой игре одновременно
- 29** аутентичных трасс со всех уголков США
- 5** реальных гоночных сезонов чемпионата
- 1** новая студия повторов наиболее эпичных моментов



ДЯДЕНЬКА! НЕ ОБГОНЯЙ, ОБИДНО!

Начало карьеры полно разочарований. В течение нескольких гонок отставание от конкурентов следует наверстывать путем инвестирования денег в разработку новых технологий. Инженеры могут улучшить мощность мотора, крутящий момент, устойчивость и аэродинамику. Вложив всего несколько сотен тысяч долларов в развитие технического совершенства, можно осторожно начинать думать о подиуме. Оставлять этот процесс без внимания не стоит, так как конкурирующие фирмы ведут непрерывную научную работу, и за счет одного только хорошего вождения вперед тебе вырваться не удастся. Не позабывши вовремя о должном финансировании, ты рискуешь отстать от противников, и деньги спонсоров потекут в чужой карман. В этом случае, скорее всего, путь на первые места заканчен тебе навсегда. В общем, добро пожаловать в реальный мир.





■ РАБОТАЙ ГОЛОВОЙ



■ В обязательном порядке подлежит включению опция реалистичного движения головы пилота. В этом случае, помимо смещения оси визирования, экран будет правдоподобно «дрожать» при ударах и неровностях трассы.

ческая послушность болида, вялая динамика и невероятно крепкие тормоза выдают работу хитрецов, вздумавших обзвывать симулятором то, что чуть сложнее разве что рядовой аркады. Не смешно, короче говоря. Особенно если помнить, что уже вышли демоверсии GTR.

■ ГОРЯЧИЕ ФИНСКИЕ ПАРНИ

При всей технической отсталости, NASCAR SimRacing может похвастать неплохой системой повреждений. Вряд ли,

конечно, тебе удастся изуродовать что-нибудь, кроме передних крыльев, бампера и мотора. Разве что колеса еще отрываются. Зато чувство вседозволенности не захватит тебя целиком уже в начале гонки. Водить надо довольно аккуратно. Даже несильный контакт с отбойником может закончиться плачевно.

Кстати, в этом нередко помогают коллеги. Конечно, они всегда здесь были кретинами, но теперь их душевная болезнь помножена на повышенную агрессивность. Противники тол-

каются с таким упорством и осторожением, что единственное адекватное действие – ответить взаимностью. Но усердствовать не стоит. За очевидные атаки судьи могут наказать дисквалификацией. Что интересно – только тебя. Конкуренты же бодаются, что есть силы. Им за это все равно ничего не будет.

■ MONEY, MONEY, MONEY...

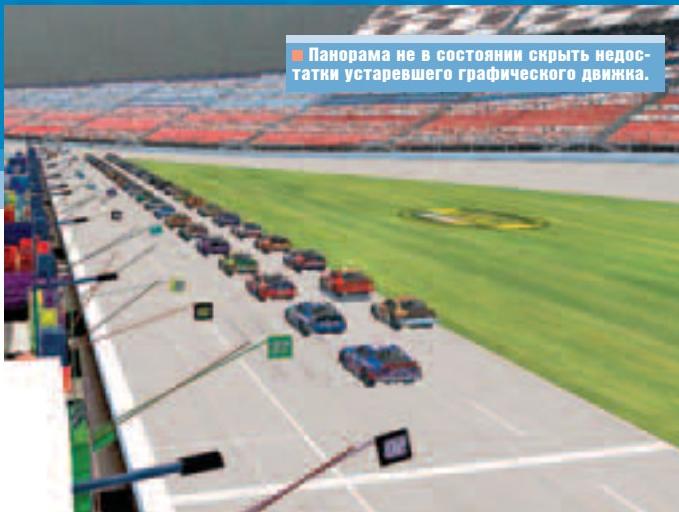
Как ни крути, NASCAR SimRacing относится к числу игр, где тренировка способностей пилота не дает желаемых результатов. Вернемся к тому, о чем мы говорили в начале. Режим карьеры – приманка, способная удержать игрока, засыпающего за баранкой, наматывая бесконечные круги.

NASCAR SimRacing относится к числу игр, где тренировка способностей пилота не даст желаемых результатов

■ Некоторые ракурсы идут игре на пользу. Но только до непосредственного знакомства.



■ Здесь могла бы быть ваша реклама!



Главный стимул тут не удовлетворение от постоянной борьбы с трассой, машиной и временем, а всего-навсего деньги. Ну и слава, конечно. Имя победителя попадает на обложку глянцевого журнала, а фигурки с несравненным лицом уходят по сотню долларов за штуку.

Система карьерного роста в нынешнем ее виде дебютировала год назад в *NASCAR Thunder 2004* и с тех пор каких-то серьезных изменений не претерпела. Менять ничего не стали, а добавлять что-то принципиально новое было, видимо, лень. В итоге – старая добрая карьера пилота или пилота и владельца команды одновременно. Выглядит это так: маленький уютный офис, куда стекается все необходимая информация о чаяниях спонсоров, работе механиков и отдела маркетинга, где выясняют, насколько востребована на рынке именная атрибутика. Для успешного функционирования предприятия редко приходится заниматься такой мелочевкой, как продажа пластмассовых моделей болида, статуэток и фирменных шлемов. Гораздо важнее зани-

ХРОНИКА ЧЕРЕПНО-МОЗГОВОЙ ТРАВМЫ

Гонки *NASCAR* зрелищны, прежде всего, своими авариями. Не самые передовые технологии пассивной безопасности часто приводят к смерти пилотов. В этом отношении *NASCAR* уже который год опережают ралли, ралли-рейды, не говоря о таких тепличных видах автоспорта, как кузовные чемпионаты и «Формула-1». Авариям в *NASCAR SimRacing* уделено особое внимание. Если болид получает в результате столкновения фатальные повреждения, камера, будто ведомая оператором, отъезжает, давая насладиться картиной полученных автомобилем увечий. Кстати, старый добый аттракцион «езды по встречной» прикрыли. Лихачи теперь немедленно дисквалифицируются.



маться исследованиями в области совершенствования машины. С учетом капиталовложений растут и характеристики болида. Все, как в замшелых аркадах, в общем. Ну и спонсоры – куда без них. Победы распространяют вокруг вашей персоны аромат больших денег, на который сбегаются представители всевозможных фирм и фирмочек, размахивая контрактами. В периоды финансового благополучия стоит выбирать, кому как следует выдать под зад, а с кем расплить шампанское за успех мероприятия. Но черные поло-

сы невзгод заставляют идти на контакт разве что не с производителями собачьего корма. Продвигаться к славе, будучи простым гонщиком или бизнесменом, решать тебе. Но сложный путь исполнителя прихотей хозяина, унылая возня с бесполезными настройками и тестирование построенных болидов – самые неблагодарные занятия. Гораздо веселее мчаться в толпе безобразных машин, толкаться и считать деньги. На большее игра не годится. То есть простым любителям «просто покататься» игра вполне понравится.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ	
GameRankings.com	СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.6
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	5.5

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

Интересность	6.0
+ Год тренировок – и кресло финансового менеджера команды <i>NASCAR</i> заказано.	– Искать тут симулятор не стоит. Обратись лучше к классике жанра.
Графика	6.0
+ Низкие системные требования и неплохие ракурсы – есть на что посмотреть.	– Для EA это не графика, а позор. Пора искать замену устаревшему движку ISI.
Звук и музыка	6.0
+ На подлевки приглашены разные модные группы, которые надрываются в меню.	– Richard Burns Rally и демо GTR поставили крест на работе звукорежиссера.

ДИЗАЙН

Классическая система вспомогательных окон – то, что нужно. Удобно!	8.0
+ Дизайн – это то, что продается. Фирменный стиль EA во всем.	– Невзрачное окружение. Мертвые трибуны. Непохожие на реальные трассы.

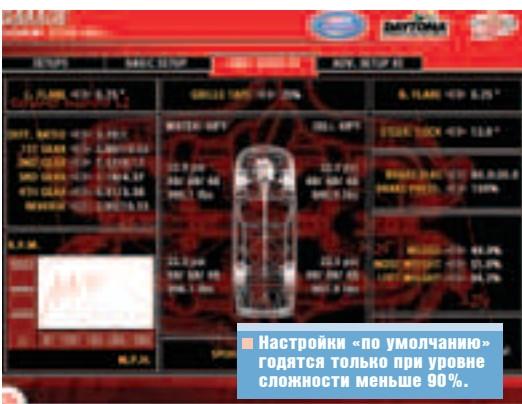
Интерфейс

+ Классическая система вспомогательных окон – то, что нужно. Удобно!	9.0
+ Не замечено.	– Не замечено.

ИТОГО

Качественный поп-продукт. Для фанатов есть *NASCAR Racing Season 2003*.

6.5



EMPIRE EARTH 2

ПОЛЕ БИТВЫ ЗЕМЛЯ



Текст: Николай Макаров



Глава государства лично разъясняет врагам правила поведения.



Регулярная армия охраняет мирный труд турецких колхозников.

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Vivendi Universal Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК	Mad Doc Software
ПОЙДЕТ	Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.4GHz, 768Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 10-и
КОЛИЧЕСТВО СД	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.empireearth2.ru

Шествие *Empire Earth 2* к прилавкам нельзя назвать триумфальным. Имя игры, пережившей аддон и, наконец, полноценную реинкарнацию, не зашло в зубах. Напротив, все произошло тихо, без лишнего шума и волнения. Как и подобает проектам, созданным для увеличения квартальной прибыли.

■ СУММА СЛАГАЕМЫХ

Пиарщиков Vivendi Universal понять можно. Сказать что-либо об *Empire Earth 2*, кроме того, что такая игра разрабатывается, очень трудно. Нечто подобное было и с *Empire Earth: The Art of Conquest*, где крайне ограниченные в фантазии сценаристы соорудили кампании, к которым нельзя было придумать вменяемые аннотации. Даже если долго вглядываться в экран, окажется, что перед

нами – старая добрая *Empire Earth*. Не вид сбоку, а именно она во всей красе. Если же ничего не видно вообще – это продвинутые погодные эффекты. Небо нередко затягивает свинцовыми тучами, а также случается дождь и даже снег. Бывает, вообще поднимается жуткая метель. Тогда папуасы собирают бананы в жутких условиях арктического климата, а бипланы парят в грозных кучерявых облаках, куда побоялся бы забираться и современный всепогодный истребитель. В общем, кроме как на нервы и видимость, погода ни на что больше не влияет. Погодные эффекты – полдела. Авторы очень гордятся своим экраном менеджмента ресурсов и рабочей силы. Все бы хорошо, только вот в *EE 2* нет экономической системы как таковой. Несколько видов ресурсов и разделение империи

на провинции в конкурентной борьбе с классикой жанра проигрывает в первом же тайме. В иные времена нам и тибериума хватало, чтобы быть счастливыми. Не менее странно выглядит идея разделить захваченную территорию на экономические зоны. Распределять при помощи ползунков количество аборигенов, которым предстоит долбить ценные скальные породы, быстро наскучивает.

■ ПОЗНАНИЕ В СРАВНЕНИИ

Получается, что на деле все то, что разработчики посчитали вкусностями, проверять не очень хочется. Погода тут же была заменена на перманентно райскую, а рабочие занимались своим делом исключительно по воле клика хозяина. И никакого менеджмента! Чтобы *EE 2* заслужила цифровой индекс после названия, ее нужно было улучшать, а не обвещивать сомнительными довесками. Ибо внутри это по-прежнему самая обыкновенная стратегия в реальном времени. В этом можно легко убедиться.

Даже если долго вглядываться в экран, окажется, что перед нами – старая добрая Empire Earth



О КОМПАНИИ

■ Mad Doc Software была образована в 1999 Ианом Девисом, доктором наук и техническим директором компании Activision. Основное направление деятельности – разработка игр по заказу крупных издательств. В Mad Doc ковались такие проекты, как *Star Trek: Armada*, *Jane's Attack Squadron* и *Dungeon Siege: Legends of Arrana*.



Стоит, к примеру, сравнить игру с *Axis & Allies*. Последняя хотя и удивила мир исключительно своей ущербностью, могла похвастать интересной боевой системой. Смотреть на нее из-за графики можно было, разве что, сквозь слезы, а познания разработчиков в истории не обсуждал только ленивый, но все же. В ЕЕ 2 нет даже идеи, которую можно загубить. Все чинно, мирно, благородно, но в то же время – смертельно скучно и вторично.

Сражения происходят на суше, море и даже в воздухе. Есть где развернуться. Понравились авианосцы; для борьбы с подлодками существуют эсминцы. Конечно, на деле от происходящего во всех изменениях одолевает сонливость. Противники избивают друг друга с азартом часового механизма. И если бы не роботы и эффектные заклинания, можно было бы подумать, что тебя сознательно хотят свести с ума. Стратегия без тактических и ролевых элементов, будь у нее хоть тысяча других достоинств, едва ли впишется в зал славы, где уютно расположено

жились такие мастодонты, как *Ground Control 2*, *Warhammer 40K: Dawn of War* и *Kazak 2*.

■ ЗА ЧТО БОРОЛИСЬ...

Глобальность в стратегиях – штука хорошая. Размах, он вообще никогда лишним не бывает. Авторы *Age of Empires* четко обозначили временные границы, за которыми вся романтика заканчивается и начинается черт знает что. Вот и ЕЕ 2 где-то до мушкетов и артиллерии держится молодцом. Потом наступает военно-полевой мазам. Так обычно и обстоит дело в RTS, где стратегические бомбардировщики летят на соседнюю клеточку, чтобы отбомбиться ядерными зарядами. Труппа известного заведения выезжает на гастроли... И представь, тебе еще нужно заниматься, хм, наукой. Иными словами, на «очки», которые приносят университеты по всей стране, ковать интеллектуальную мощь страны. Выглядит все это примитивно, а нужно только для того, чтобы эволюционировать в следующую эпоху. От модификаторов, которые дают научные исследо-

вания, иной пользы нет. Помножь их количество на список доступных рас, а потом еще на их войска и технологии. Балансом тут и не пахнет.

Хотя каждая национальность здесь имеет уникальные преимущества, старый добрый раш срабатывает в девяти случаях из десяти. Задает перцу и авиация. На моей памяти ЕЕ 2 – первая RTS, где самолеты представляют собой реальную силу. Пара аэродромов, забитых бомбардировщиками с атомными бомбами на борту, – решавший козырь в борьбе с противником.

■ ГУЛЯЙ СМЕЛО

Стратегии реального времени – жанр настолько консервативный, что выиграть у конкурентов практически невозможно. Можно выступить на равных. У ЕЕ 2 нет талантов, способных привлечь поклонников. В нее можно играть лишь в том случае, если семейный бюджет позволяет, а делать по вечерам совсем нечего. Впрочем, эту проблему можно решить с помощью оглавления раздела рецензий. Там есть из чего выбрать.

ФАКТЫ

12 000 лет эволюции человечества за один вечер

500 разнообразных боевых юнитов

14 уникальных рас со своими особенностями

9 типов коллективной игры

2 новых режима управления экономикой и боем



■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА

8.3

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ

7.5



■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

+ Возможность пройти путь от лазанья на пальму до нанотехнологий.
- Игровая механика ни на йоту не отстает от классических стратегий.

ГРАФИКА

+ Разнообразие трехмерных моделей. Достойные спецэффекты.
- Невысокая скорость движения в целом. Угловатость юнитов.

ЗВУК И МУЗЫКА

+ Звучит и играет в лучших традициях стратегического жанра.
- Звуковая панорама боя лишена нюансов, которые могли бы запомниться.

ДИЗАЙН

+ 15 различных эпох – разработчиками проделана внушительная работа.
- Попробуй найти 10 отличий от других RTS, но вряд ли тебе это удастся.

ИНТЕРФЕЙС

+ Классика жанра стратегий реального времени.
- Громоздкость. На экране откровенно много лишнего.

ИТОГО

Неплохой вариант для тех, кому показалось мало *Age of Empires 2*.

6.5

CREATURE CONFLICT: THE CLAN WARS

ЗООПАРК НА ВЫЕЗДЕ



Текст: Павел "Tarnum" Демин



■ Ритуальный танец.



■ А ты чего смотришь? Тоже получить захотел?

■	ЖАНР ИГРЫ
	Turn-Based Strategy
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Cenega Publishing
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	1С
■	РАЗРАБОТЧИК
	Mithis Games/Grandpace
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	До восьми
■	КОЛИЧЕСТВО CD
	Два
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.creatureconflict.net

Волк, своим клинком перерезающий глотку застаившемуся в кустах бобру, койот, закладывающий динамит прямо в толпу ничего не подозревающих гиббонов, горилла, вооруженная маленькой атомной бомбой и с ухмылкой направляющаяся к окопавшимся землеройкам – все это если и ново для нас, то только наполовину.

Незабвенные черви много лет назад показали миру все прелести животной войны и продолжают это делать сегодня. Но если от засилья кольчатых тебя уже тошнит, то самое время переключиться на *Creature Conflict: The Clan Wars*. В противном случае, это стоит сделать хотя бы ради любопытства. Поверь, посмотреть здесь действительно есть на что.

■ ЕСЛИ БЫ Я ПРАВИЛ МИРОМ...

Оказывается, животные – более разумные создания, нежели нам кажется. Пока недоразвитые люди отчаянно ведут борьбу за маленький кусок Солнечной системы и находятся на грани собственного уничтожения, звери поступают куда более расчетливо, развязывая войну за господство над ощущимо большими пространствами. Все дело в том, что после некоторого катаклизма, имевшего место быть в не столь отдаленной галактике, все «твари дрожащие» мутировали в настоящих монстров, увлеченных войной и покорением космоса. А разворачивающаяся битва на 16 планетах даст ее победителю нечто, что позволит управлять всей Галактикой. Что – не важно, правда?

■ ЕСТЕСТВЕННЫЙ ОТБОР

Самые высокие претензии на галактическое господство, по мнению разработчиков, у волков, грызунов, обезьян, а также у одного скрытого изначально клана. Примечательно, что представители разных видов воинствующих животных различаются не только внешне. Они совершенно по-разному ведут себя на поле брани, у них разный набор средств убийства и свои собственные представления о том, как можно и нужно действовать в той или иной ситуации. В общем, налицо некоторое разнообразие и богатство выбора. Волки, к примеру, предпочитают погибнуть, но уничтожить неприятеля, а вот грызуны в первую очередь заботятся о своей целостности и сохранности. Обезьянам доступны самые продвинутые с технической точки зрения устройства, зато бобры умеют швыряться химическим оружием. Волки же предпочитают простые и проверенные методы, но это не делает их аутсайдерами в решающей схватке.

Mithis Games заложила в движение каждой твари столько юмора, что надрыв животика тебе совершенно точно гарантирован



О КОМПАНИИ

Mithis Games была основана в 2002 году и сегодня является самым крупным разработчиком игр в Венгрии. До *Creature Conflict: The Clan Wars* единственным крупным проектом этой компании была космическая стратегия *Nexus: The Jupiter Incident*. Сейчас в разработке у Mithis находится *Battlestations: Midway*.



ВОКРУГ СВЕТА ЗА 60 СЕКУНД

Схватка эта развернется на 16 недоделанных планетах, которые, на самом деле, больше походят на куски метеорита. В отличие от *Worms 3D*, игровое действие здесь разворачивается не на плоскости, а на небольшом шаре со всеми вытекающими последствиями. Несмотря на свои более чем скромные размеры, эти небесные тела обладают вполне земным притяжением, на их поверхности устойчиво работают все законы физики. Но даже в условиях знакомой гравитации правильно рассчитывать баллистические траектории неимоверно трудно. Попробуй-ка, пусти с северного полюса ракету так, чтобы она попала в мелкую гвинейскую свинку, стоящую недалеко от южного. AI, конечно, это не смущает: компьютер без видимых затруднений швырял, стрелял, наносил воздушные удары по моему бедному серому волчонку, даже если я ловко забаррикадировал его на другой стороне планеты. Подобные вещи раздражают и вынуждают игрока расписаться в собственном бессилии, что недопустимо.

СЛОЖНОСТИ ВОЙНЫ

Тем, кто никогда не играл в *Worms*, наверняка, интересно будет узнать, что же собой представляет столк увлекательный игровой процесс. Все очень просто: в распоряжении игрока находится команда, члены которой в походовом режиме совершают некие действия, направленные на уничтожение вражеского отряда. За отведенное на шаг время игрок не обязательно должен причинить максимальный вред противнику. Он, например, может совершить какой-нибудь хитрый тактический маневр. По планетам разбросаны разнообразные укрытия, аптечки, дополнительное мощное оружие, телепортеры – в общем, есть, где развернуться тактическому гению. Беда в другом: в силу сложности расчета траекторий даже самый зверский и выверенный план может обернуться провалом. Средств борьбы и тактической свободы много, но трудность реализации вынуждает действовать не эффективно и красиво, а так, чтобы наверняка. Просто, эффективно, быстро. И, увы, скучно.

ИСКРОМЕТНО

И все же, несмотря на пару нескладных моментов, в общем и целом игра вышла крайне забавной. **Mithis Games** заложила в движение каждой твари столько юмора, что лишние пары дней жизни вкупе с надрывом животика тебе совершенно точно гарантированы. Решительный волчий взмах клинком, небрежный бег бобра с высоко задраным носом, злобный оскал койота, невинный, но скрывающий столько жестокости взгляд гибона... Совершенно к месту здесь смотрится и технология *cel-shading*. Возможно, трехмерным червям не хватало именно этой самой контурной мультишности. Что ж, *Creature Conflict* здесь смотрится явно выигрышно.

SKI RACING 2005

ЛЫЖИ ЕДУТ ПО АСФАЛЬТУ



Текст: Борис Соколов



Столкновение с гигантской коровой закончилось летальным исходом.

Маленькая неровность на твоем пути – и ты уже не катишься, а летишь.

ЖАНР ИГРЫ	Simulator
ИЗДАТЕЛЬ	JoWooD Productions
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	Coldwood Interactive
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 8-ми
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.skiracing2005.com

После знакомства с игрой у твоего покорного слуги в голове стал крутиться крайне неприличный детский стишок, начинающийся со строчки: «Стою на асфальте я в лыжи обутый». Как ни странно, но он лучше всего подходит для описания содержания *Ski Racing 2005*. И задумка интересная, и режимов вполне достаточно, и реализация не подкачала. Но чего-то важного определенно не хватает. Именно из-за этой неизвестной составляющей лыжи не едут так, как хотелось бы. Может потому, что на дворе стоит весна и все, что связано с зимой потеряло актуальность?

ВОСПОМИНАНИЕ О ЗИМЕ

Первое, на что обращаешь внимание, – визуальный ряд. Картина звезд с неба не хватает, но и до самых низин не

достает. В запасе у графики имеется пара-тройка красивых эффектов: неплохо прорисованное свечение снега на легком морозце, падающие с неба крупные снежинки, реалистично воссозданные альпийские природные ландшафты. Всего этого вполне достаточно, чтобы весной вспомнить зимний настрой. В пассив следует записать вырезанных из фанеры зрителей и общий недостаток числа полигонов в кадре. Движения слаломиста – это вообще отдельная песня со слезами на глазах. Особенно комично выглядят повторы падений; первоклассная анимация «тряпичных кукол» там даже рядом не валялась. В *Ski Racing 2005* под разными углами положения камеры смакуются моменты, когда спортсмен кувырком летит вниз и чудом умудряется не сломать себе голову или же скользит по земле

на пятой точке. Если игра в будущем планирует перерасти в ежегодный сериал, то ей срочно следует переходить на новый графический и физический движки. В 2006-м такое положение дел будет казаться попросту оскорбительным. Похоже, разработчики потратили все деньги на приглашение для позирования на обложке диска легендарного горнолыжника, трехкратного победителя Кубка Мира **Херманна Майера** (Hermann Maier). Поблизости с логотипом *Ski Racing 2005* они прилепили яркую фразу «featuring Hermann Maier». Осознание причастности к великому делу, конечно же, радует, но особого энтузиазма не прибавляет.

БОЙ С ТЕНЬЮ

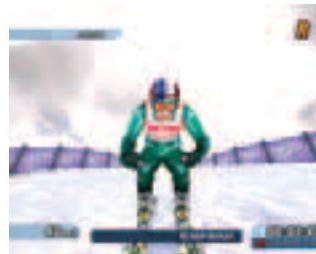
Как и в *Ski Alpin 2005*, в игре доступно четыре вида горнолыжных дисциплин: слалом, гигантский слалом, супергигант и даунхилл. Дальше идут сплошные отличия. Гвоздем программы является режим игры *World Cup*. В нем требуется в течение сезона мотаться из

Осознание причастности к великому делу, конечно же, радует, но особого энтузиазма не прибавляет



О КОМПАНИИ

Шведы из Coldwood Interactive только начинают делать свои первые шаги. *Ski Racing 2005* пока что является их единственным продуктом. К сожалению, официальный сайт компании приветствует посетителей одинокой заглавной страницей, на которой указаны номер контактного телефона, адрес и ссылка на электронную почту.



государства в государство и показывать лучшее время в новых локациях. Вначале надо определиться с именем и национальностью своего Альтер эго. В специальном редакторе для него подбираются тип лица, цвет костюма, лыж, палок, обуви, шлема и даже пластиковых очков. Потом необходимо раскидать скромные очки по четырем параметрам: speed, stamina, carving и edging. Глядишь, тихой сапой от победы к победе, ты доберешься до обладания почетным званием чемпиона мира, а на набранные призовые очки прокачаешь все параметры, откроешь припрятанные роли и сделаешь доступным скрытый редактор трасс.

В разделе Single Event припасено еще два режима. Первым идет Time Attack – суть его сводится к тому, что игроку необходимо обогнать некоего виртуального гонщика – следовательно, побить его рекордный результат. Со стороны это напоминает гонки наперегонки с тенью, ибо грозный соперник отображен на экране в виде прозрачной фигуры. Вто-

рым по счету значится Toungament. По сути, это усеченный вариант мирового первенства, с регулируемым числом оппонентов и выбором полюбившейся трассы. Последним способом времяпровождения выступает Online. Здесь предлагается принять участие в глобальном соревновании, в котором виртуальные горнолыжники со всего света стараются показать лучшее время на той или иной трассе. На момент написания данной статьи в опубликованном на сайте игры списке лучших из лучших представители России отсутствовали как явление. Быть может, как раз тебе суждено отстоять честь нашей страны.

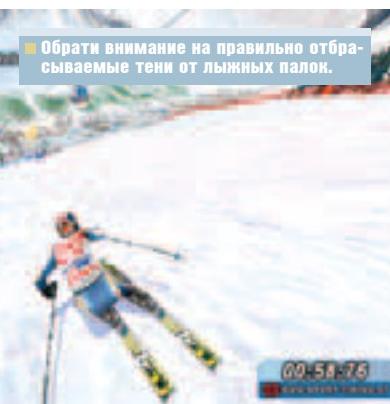
ДРАЙВ

Спуск с горы проходит в лихорадочном ритме. Возникает такое ощущение, что ты не сидишь в уютном кресле за своим любимым компьютером, а рвешь в клочья чистый воздух на элитном горнолыжном курорте. Чего не отнять у *Ski Racing 2005*, так это великолепной передачи быстроты

действия. Лучше всего она чувствуется на даунхилле, когда разгоняешься почти что до двухсот километров в час. Очень приятно, что разработчики сделали удобное управление, иначе бы то и дело оставляемые за спиной помеченные разноцветными флагами чекпоинты мелькали бы перед глазами со скоростью света. На первых порах у тебя вряд ли получится демонстрировать высокие результаты, ибо сходу удачно одолеть свежую трассу – великий подвиг. Приходится внимательно изучать каждый метр снега и помечать в уме все опасные повороты. Только так можно стать победителем.

ЖЕРТВА КОНКУРЕНЦИИ

Несмотря на прорехи в графике и дефицит по части звукового наполнения, в целом у **Coldwood Interactive** получился очень добротный продукт. Только после опередившего его с выходом *Ski Alpin 2005* выглядит он уже вторично. Все-таки два симулятора слалома за один сезон – это много.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

- + Невероятное ощущение запредельной скорости – вот главный плюс игры.
- Два месяца назад мы уже лицезрели нечто подобное в *Ski Alpin 2005*.

ГРАФИКА

- + Зимние пейзажи и сопутствующие им эффекты в игре оказались на высоте.
- Все остальное уже не дотягивает до современных графических стандартов.

ЗВУК И МУЗЫКА

- + Скудный набор музыкальных треков, шумящие зрители. И на этом спасибо.
- Маловато будет. Спрашивается, куда делись спортивные комментаторы.

ДИЗАЙН

- + Красивые локации дотошно скопированы со своих реальных прототипов.
- Насколько точно трассы перенесены в игру, увы, мы проверить не можем.

ИНТЕРФЕЙС

- + К управлению привыкаешь с первых минут игры. Неплохо выполнены меню.
- Доступ ко многим вещам надо заслужить, но причем тут обычные трассы.

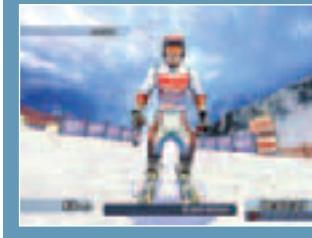
ИТОГО

Интересная вещица, способная привлечь к себе внимание на парочку дней.

7.0

ФАКТЫ

- 18** трасс доступны в четырех горнолыжных дисциплинах
- 10** килограммов снега, растаявшего под лыжами
- 4** скрытых ролика, демонстрирующие высший пилотаж
- 2** хорошо смазанных лыжи и ровно столько же палок
- 1** специально приглашенная звезда для обложки



X-PLANE 8

НА ИЗЛЕТЕ



Текст: Алексей "deadmoroz" Смирнов



В кабине «Боинга».



Управляемый меню «Боинг» без проблем совершает мертвую петлю.

ЖАНР ИГРЫ
Симулятор
ИЗДАТЕЛЬ
Tri Synergy
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Laminar Research
ПОЙДЕТ
Процессор 1 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (OpenGL, 16Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 3+ GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (OpenGL, 128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
КОЛИЧЕСТВО CD
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.x-plane.com

Некоторую долю рынка авиасимуляторов прочно держит их так называемая «гражданская» разновидность. Здесь не нужно знать ТТХ палубного истребителя F-15 или помнить границы высотности авиационного мотора АМ-35А, навыки работы с МФД Су-27 тоже вряд ли потребуются. Просто садишься, например, в «Боинг-747-400» и совершаешь трансатлантический перелет из лондонского «Хитроу» в Международный аэропорт Майами, США. Или на Ан-2 доставляешь полярникам предметы первой необходимости. Или в штормовую погоду кружишь на хлипкой «Цессне» где-нибудь над Мадагаскаром и высматриваешь место для безопасной посадки. Никаких ШВАКов, бомб и ракет – все очень мирно и

буднично. Серия X-Plane как раз и предлагает обеспечить нам подобное времяпрожигание.

О БЕДНОМ X-PLANE ЗАМОЛВИТЕ СЛОВО

Да вот только беда X-Plane заключается в том, что первое место в «мирной» категории авиасимов давно, крепко и вполне заслуженно держит серия *Microsoft Flight Simulator*, а бедному X-Plane в этой бескомпромиссной гонке достается роль вечного догоняющего. Хотя и с этой ролью он справляется не ахти как. Там, где MSFS встречает нас хлебом-солью и чистым постельным бельем, X-plane корчит рожи и кривляется, дескать «мы вас и не звали». Во всем приходится разбираться в прямом и переносном смысле «на лету». Вот, например, после запуска игры мы не видим привычного

игрового меню, а сразу же оказываемся в кабине «Боинга», стоящего на ВПП с уже разогретыми турбинами. Рефлекторно ставим закрылки во взлетное положение, двигаем шаг газа вперед от себя, отпускаем тормоз и начинаем разгон. Но боже ж ты мой, что это такое! Прямо попerek ВПП вырыта траншея шириной двадцать метров и глубиной метров пять! Замечаем мы это слишком поздно, самолет уже вовсю разогнался, и остановиться не успеет, повернуть нельзя, и наш мозг от неизбежности начинает рисовать картины страшной авиакатастрофы: покерневшие останки смятого и разломанного самолета, сотни погибших, слезы родных... Полным фатализма взглядом мы заорожено смотрим, как наш «Боинг» достигает края траншеи, спускается вниз и... бодро выбирается наружу, непринужденно продолжая разбег. Аудиория в шоке.

ЗЕЛЕНОЕ МОРЕ ТАЙГИ

А еще игра почему-то отказывается назначить функции управления обзором на «шляпку»

Там, где любой другой авиасим найдет способ привлечь к себе игрока, X-Plane найдет способ оттолкнуть

О КОМПАНИИLAMINAR
RESEARCH

X-Plane, как ни странно, создан одним человеком – Остином Мейером (Austin Meyer). Именно он стоит за названием конторы Laminar Research, официального разработчика игры. Остин – человек явно талантливый и увлеченный своим делом. Кроме X-Plane им также созданы и поддерживаются игры Young's Modulus и Space Combat.



джойстика (другие кнопки «палки радости» она, кстати, тоже обходит своим вниманием), что в приличном обществе приравнивается практически к личному оскорблению игрока. Но это еще не беда. А беда – в графике. На форуме одного очень знаменитого и уважаемого виртуально-пилотского сайта пользователи делятся впечатлениями об отлично выполненных погодных 3D-эффектах. При этом как-то умалчивая обо всем остальном. А оно, это остальное, навевает ностальгические воспоминания о тех временах, когда за шесть с лишним сотен российских рублей можно было купить модный 3D-акселератор Diamond Monster 3D на революционном чипсете Voodoo. Не спасает даже включение всех отвечающих за визуальный ряд опций – от этого лишь множится количество разнокалиберных спичечных коробков, символизирующих наземные объекты.

КРУЖОК «ЮНЫЙ АВИАМОДЕЛИСТ»

Главный козырь X-Plane и его же бич – алгоритм расчета летной модели самолета исходя из модели трехмерной. Звучит кра-

сиво и многообещающе, но... Абсолютно абсурдно, т.к. во-первых, количество полигонов в 3D-моделях совсем уж скромное, а во-вторых, сейчас хоть и XXI век, но лишь самое его начало, и у нас с вами дома не стоят пентагоновские суперкомпьютеры, способные моментально рассчитывать подобную летную модель. Отсюда и необходимые упрощения алгоритма, приводящие к появлению в среде виртуальных пилотов полуправдивых баек о «Цессне» почти вертикального взлета-посадки или крутящем мертвые петли B-52. О модели повреждений же красноречиво повествует вышеизложенный эпизод с преодолением аэродромной траншеи.

Впрочем, есть и хорошие моменты. X-Plane – непаханое поле для начинающих авиаконструкторов и просто любителей поэкспериментировать. Оригинальная летная модель покажет тебе, как поведет себя выполненный в 3D-редакторе Самолет-Твоей-Мечты. Нет 3D-редактора? Не беда, в комплекте с игрой идет довольно доступный конструктор, где из готовых элементов можно вылепить все, что угодно, и проверить на жизнеспо-

собность. А двумя-тремя кликами мышки легко изменяются любые параметры, начиная от гравитации и заканчивая температурой воды в верхних слоях атмосферы.

ПОСТОРОННИМ В.

В целом, ситуация складывается плачевная: там, где любой другой авиасим (под любым другим, конечно же, подразумевается MSFS) найдет способ привлечь к себе игрока, X-Plane найдет способ оттолкнуть. Простое нажатие кнопки «сменить самолет» может подарить тебе минуту, а то и более свободного времени – можно, к примеру, сходить на кухню и заварить себе чашечку кофе. Иногда игра просто впадает в ступор, шурша жестким диском и усиленно что-то там переваривая процессором, и очень часто такие тайм-ауты заканчиваются зависанием системы намертво.

Новая версия X-Plane рекомендуется только закоренелым фанатам или людям, желающим устроить у себя на компьютере мини-аналог аэрогидродинамической лаборатории. Остальным лучше даже и не пробовать.

ФАКТЫ

18000 и более мест, где можно совершить посадку

40 доступных летательных аппаратов

35 систем в самолете, которые вдруг могут отказать

2 доступных для полетов планеты – Земля и Марс

30 минут занимает в среднем процесс установки

**ТОЧКА ЗРЕНИЯ**

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА

8.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ

5.0

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ**ИНТЕРЕСНОСТЬ**

+ Оригинальная летная модель и встроенный авиаконструктор в комплекте.

- Больше игре похвастаться абсолютно нечем. Печально, но факт.

ГРАФИКА

+ Кроме действительно неплохих погодных эффектов, смотреть не на что.

- Чтобы сделать к материалу приличные картинки, пришлось потрудиться.

ЗВУК И МУЗЫКА

+ Приличные звуковые эффекты, качественная озвучка всех механизмов.

- Диалог с авиадиспетчером – это неописуемо!

ДИЗАЙН

+ Особых плюсов я заметить не смог, как ни старался.

- Минусов масса, в частности – некоторый некомплект 2D-кошитов.

ИНТЕРФЕЙС

+ Хорошо, что без проблем работает джойстик. Могло быть и хуже...

- X-Plane бьет все рекорды недружественности интерфейса. Браво!

ИТОГО

Посредственный авиасим. Недостатков у него намного больше, чем достоинств.

5.0

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ**ИНТЕРЕСНОСТЬ**

+ Оригинальная летная модель и встроенный авиаконструктор в комплекте.

- Больше игре похвастаться абсолютно нечем. Печально, но факт.

ГРАФИКА

+ Кроме действительно неплохих погодных эффектов, смотреть не на что.

- Чтобы сделать к материалу приличные картинки, пришлось потрудиться.

ЗВУК И МУЗЫКА

+ Приличные звуковые эффекты, качественная озвучка всех механизмов.

- Диалог с авиадиспетчером – это неописуемо!

ДИЗАЙН

+ Особых плюсов я заметить не смог, как ни старался.

- Минусов масса, в частности – некоторый некомплект 2D-кошитов.

ИНТЕРФЕЙС

+ Хорошо, что без проблем работает джойстик. Могло быть и хуже...

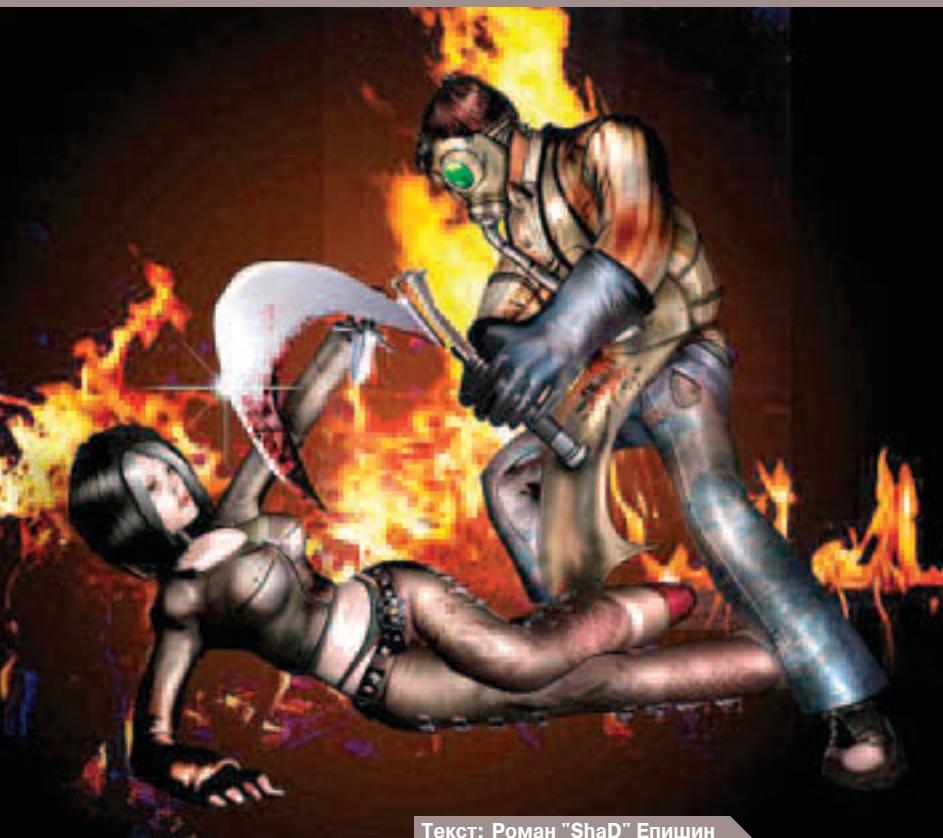
- X-Plane бьет все рекорды недружественности интерфейса. Браво!

ИТОГО

Посредственный авиасим. Недостатков у него намного больше, чем достоинств.

PSYCHOTOXIC

ЛЕГКИЕ ШАГИ БЕЗУМИЯ



Текст: Роман "ShaD" Епишин



Дыры и живописные кусочки мозга на стене – явление непродолжительное. Скоро они исчезнут.



Шизофренические уровни в чужих снах тяготятся неуместными в шутере прыжками по платформам.

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Whiptail Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Nuclearvision Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 1.3GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	8
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.psychotoxic.de

Порой мне кажется, что сценаристы некоторых проектов не в себе. А иные спятали окончательно и бесповоротно, пали жертвой неизвестного науке заболевания мозга, но продолжают работать над играми...

ХОДЯЩАЯ ПО СНАМ

Нью-Йорку 2022 года угрожает ядерная бомбардировка. В кои-то веки агрессором выступает не Россия или Советский Союз, а... Четвертый Владик Апокалипсиса в виде ужасной машины из Древнего Вавилона! Негодяй склонился в недрах нью-йоркской подземки, откуда по всему миру расползаются незримые полчища роботов-нанитов. Микроскопические бестии забираются прямо в мозг ничего не подозревающим жертвам, превращая порядочных граждан в злобных тупых уродов.

Разобраться с катанинским отродьем и положить конец форменному безобразию должна некая Энджи Профет. Девочка не только прекрасно владеет любым огнестрельным оружием, но также обладает кое-какими паранормальными способностями. В частности, умеет посещать чужие сны. И эта девочка – ты.

КРОЛИКИ С СЮРПРИЗОМ

Часть игры проходит на территории Нью-Йорка. В том числе у Статуи Свободы, в Центральном Парке, Бруклине и прочих близких сердцу американцев местечках (общим количеством более двадцати штук). На улицах, в портовых складах, многоярусных гаражах и других затертых до дыр локациях технологенного мегаполиса нас встречают полчища клонов. Похожие как две капли воды мужики в пиджаках, неотличимые друг от

друга солдатики в касках копируют своих собратьев из десятков подобных игр. Ноу-хау Nuclearvision – некрасивые женщины в длинных юбках – не спасает ситуацию. Более оригинальная сфера интересов Энджи – чужие сны. Видно, что к ним разработчики хотя бы пытались подойти творчески. Не в каждом экшене отыщется бесцветная готическая деревня – локация предстает в черно-белых тонах. Да и шизопараноидальных мультиков со взрывоопасными кроликами и буренками с пулеметами вместо вымени до **Psychotoxic** мне видеть не доводилось.

ЛУЧШЕ МЕНЬШЕ, ДА ЛУЧШЕ

Все уровни изобилуют сотнями мелочей, призванных наглядно доказать, что Nuclearvision тоже умеет работать с физикой. Пули переворачивают ящики, и сбиваются со стен картины. Иногда даже оставляют огромные дыры в каменных колоннах, правда, только в строго отведенных местах и на строго определенных колоннах.

Взрывоопасных кроликов и буренок с пулеметами вместо вымени до Psychotoxic мне видеть не доводилось

О КОМПАНИИ

Nuclearvision родилась в 2000 году в Германии. Компания специализируется на производстве 3D-моделей для других разработчиков (известная Lula – их детище) и еще только пытается создавать игры самостоятельно. Первый успешный проект – двухмерный шутер *Codenname Gordon* с Том Сэмом Гордоном в главной роли.



Увы, обилие деталей не может вдохнуть в локации жизнь. Предметы обстановки либо разбросаны в алогичном хаосе, либо аккуратно составлены в нужном игроку порядке. *Psychotoxic* – очередной пример скучного и неуютного «геймероцентрического» мира, где все существует только для нас.

■ ЭПИДЕМИЯ АЛЬЦГЕЙМЕРА

Поведение свирепых супостатов едва ли можно назвать адекватным. Нередко бойцы секунды две или три тупо таращатся на возникшую перед ними Энджи и только потом начинают стрелять. Отдельные особи демонстрируют исключительно неординарность поступков. Так, закованный в бронежилет олух, получив от меня пулю в живот, спокойно продолжил нести трудовую вахту. Время от времени коварные враги отмачивают лихие акробатические трюки. Вероятно, это символизирует их намерение уклониться от пули. И не важно, что в прыгунов никто не стрелял. Об эстетической стороне «па» я вообще цензуриро промолчу.

■ В ПЛЕНУ У ПАРКИНСОНА

Графический движок игры встречает нас ухоженными текстурами, любовной «меблировкой» и кое-какими интересными находками по части спецэффектов. Например, ненатуральным, но очень милым искристым сверканием снега. Металлические и стеклянные поверхности, лед и вода эффектно блестят, даже пытаются отражать в реальном времени окружающий мир. Преимущества DirectX 9 игра использует грамотно, в этом ей не откажешь. Зато с чистой совестью можно отказать во всем остальном. Уродливые персонажи как будто наспех лепились похмельными дизайнерами. Мало того, угловатые диспропорциональные герои жестоко страдают багами! То, понимаешь, рука в голову провалится, то нога в стене утонет. Хотя после миссии в парке, где Энджи должна поговорить с одним из восьми NPC, подобные «приколы» покажутся цветочками... Дело в том, что парк пуст! Героиню никто не ждет, кроме одинокой скамейки, рядом с которой внезапно начинается прописанная в сценарии беседа! Ли-

бо у сценаристов что-то с чувством юмора, либо у программистов – с руками. Анимация в целом соответствует «кукольному» стандарту ragdoll, но не без оговорок. Тушки поверженных противников, зацепившиеся при падении за выступающие части интерьера, начинает бить мелкая дрожь, а то и конвульсии. Так, помнится, вели себя тела убиенных на заре становления «кукольной» анимации.

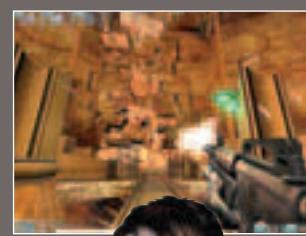
Между тем, мышечными спазмами причуды местных покойников не исчerpываются. Многие тела полуопознаны. Скажем, от выстрела в живот мертвец еще подергивается, а вот на пулью в лоб уже не реагирует. Чудеса, да и только!

■ РОЖДЕННЫЙ ПОЛЗАТЬ

В компании парапоидальных «снов» и вороха заплесневелых багов *Psychotoxic* уверенно идет в фарватере экшенов «третьего эшелона». Он может тянаться с *Kreed*, спорить с *Chaser* и даже прекращаться с *Chrome*. Но не более того. Увы, из него не получилось ожидаемой переносортной игры.

■ ФАКТЫ

- 21** уровень, каждый похож на виденное ранее
- 8** параноидальных снов
- 90** психически больных граждан
- 8** разновидностей врагов лжи – во обещали разработчики
- 8** сюжетных NPC, один из которых – невидимка
- 12** электронных композиций, соответствующих общему стилю
- 1** мелированная девочка со сверхспособностями

**■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ**

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 5.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 5.3

**■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ****ИНТЕРЕСНОСТЬ**

- + Парапоидальные способности в довесок к арсеналу, динамичный геймплей.
- Враги похожи друг на друга и непротиводействуют, а порой неадекватны.

ГРАФИКА

- + Отличная работа с эффектами DirectX 9, интересные графические находки.
- Угловатые враги, халтурная анимация, посредственный ragdoll, куча багов.

ЗВУК И МУЗЫКА

- + Депрессивные электронные мотивы вполне соответствуют стилю игры.
- Тявканье пистолетов неубедительно, равно как и все остальные эффекты.

ДИЗАЙН

- + Восемь оригинальных локаций, стилизованных под парапоидальные сны.
- Дважды одна скучная локация, стилизованная под посредственность.

ИНТЕРФЕЙС

- + Обыкновенный функциональный интерфейс в лучших традициях Half-Life.
- Список оружия постоянно болтается в верхней части экрана – раздражает.

ИТОГО

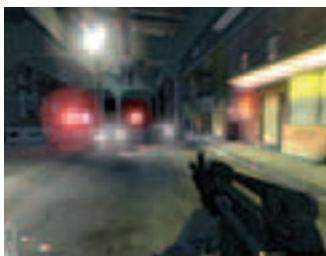
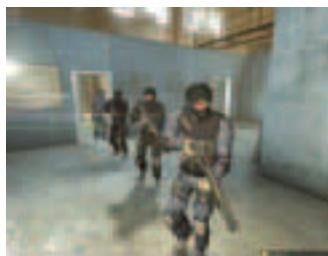
Тусклый проект-однодневка с нездоровым сюжетом от больных сценаристов.

4.5

SWAT 4



Жанр игры:	Tactical FPS
Издатель:	Софт Клаб
Разработчик:	Irrational Games
Количество CD:	Два
Онлайн:	www.swat4.com



Открывает «Витрину» этого номера исключительная игра. В **SWAT 4** тебе не придется погружаться в пучину безостановочного и бесконтрольного эшна, не даст игра и утомиться за скучным тактическим планированием. Она позволит тебе заняться и тем, и другим в нужном объеме. Компания **Irrational Games** удалось составить единственно верную пропорцию между командованием членами отряда и непосредственным, единственным участием самого игрока. В **SWAT 4** нет неожиданных сюжетных поворотов (игра вообще лишена четкой сюжетной линии – перед нами суровые, серые будни американского спецназовца), но это ей и не нужно: каждая новая операция, благодаря отличной рабо-

те дизайнера, может обернуться настоящей драмой. Кровавые перестрелки и большое количество трупов в проектах других разработчиков становятся после игры в **SWAT 4** малоинтересными. От надевания наручников на обезвреженного преступника получаешь не меньше удовольствия, чем от выстрела из дробовика в лоб в каком-нибудь **The Punisher**, уж поверь.

Из плюсов отечественной локализации надо отметить отлично озвученные фразы взаимодействия с отрядом. Благодаря качественному переводу и хорошей озвучке можно поверить, чтоучаствуешь в операции какой-нибудь российской спецслужбы. Разве это не лучшая похвала для локализаторов?

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- + Отличная озвучка. Добротная работа с текстом.
- + Наличие бумажного руководства.
- Весомых минусов не обнаружено.



EMPIRE EARTH 2



Жанр игры:	RTS
Издатель:	Софт Клаб
Разработчик:	Mad Doc Software
Количество CD:	Два
Онлайн:	www.empireearth2.com



«Софт Клаб» нечасто блеет нас локализациями, но каждая переведенная этой компанией игра – неизменно качественный продукт. **Empire Earth 2** – не исключение. Если сама игра нас не слишком впечатлила (читай рецензию в этом номере), то локализация откровенно порадовала. Безусловно переведена вся текстовая информация. Ни в одном брифинге к кампаниям, ни в одном всплывающем сообщении по ходу игры не было обнаружено ни единой ошибки. В каждой мелочи – от главного меню до игрового интерфейса – строго соблюден стиль оригинала, отлично подобраны шрифты. Озвучка оставила также хорошие впечатления. Во время вступительных роликов к кампаниям текст, вводящий в курс дела, читает приятный мужской голос. Неплохо озвучены и реплики юнитов во время игры. Единственное, что остается непонятным, – зачем было добавлено эхо, которое здесь оказалось совсем ни к месту. Аккуратно переведен и помещен в те же рамки текст игрового интерфейса, который положит конец путанице, если она существовала, во время игры в англоязычную версию проекта. Характерной чертой всех игр, издаваемых фирмой «Софт Клаб», является не только высокое качество перевода, но и отличное бумажное руководство. Мелочь, а приятно. Если ты любитель стратегий в реальном времени, и у тебя еще нет **Empire Earth 2**, даже и не думай о том, чтобы пройти мимо.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- + Текст и озвучка просто превосходны. Строго соблюден стиль оригинальной версии. Наличие бумажного руководства.
- + Эхо во время реплик юнитов здесь ни к чему.



PLAYBOY: THE MANSION



Жанр игры:	Strategy
Издатель:	Бука
Разработчик:	Cyberlore Studios/Groove Games
Количество CD:	Три (Два игровых + CD с саундтреком)
Онлайн:	www.playhef.com



Все мы в глубине души хотели бы оказаться на месте **Хью Хефнера** (Hugh Hefner) – основателя Playboy-империи, да возможностями такой не имели. С выходом **Playboy: The Mansion** она появилось. Для того чтобы почувствовать себя настоящим плейбойем, нужно лишь дойти до ближайшего магазина и завладеть заветной коробкой с игрой. Насколько заветной она окажется для тебя, сказать не возьмусь. Согласно оценке **Ильи Зибирова** в апрельском номере, мы посчитали, что не более чем на 6.5 баллов из 10. Роскошные вечеринки в роскошном особняке с роскошными девицами – все это, конечно, здорово, но не настолько, чтобы быть сказкой. Тем не менее, на пару вечеров игра тебя точно затянет. И тут как нельзя кстати придется неплохая локализация «**Бука**», которую компания проводила совместно с российским журналом Playboy. Текстовая информация качественно переведена. Крупноватыми кажутся шрифты, но минусом это не назовешь. Грамотноозвучены и все диалоги. Нет в них каких-то эмоций, но вся информация до игрока доносится приятными голосами, что тоже радует. Прекрасно адаптирован и интерфейс. Текст на игровом экране не вылезает за свои пределы. Также радует наличие в подарочном боксе бумажного руководства и саундтрека на отдельном CD!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- + Качественный перевод текстов.
 - Зачастую слишком крупный размер текста.
Читать неудобно.



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR



Жанр игры:	RTS
Издатель:	Руссобит-М/GFI
Разработчик:	Relic Entertainment
Количество CD:	Три
Онлайн:	www.dawnofwargame.com



Эта игра – яркий представитель тех проектов, которые не дают нормально работать нам, игровым журналистам. Знал бы ты, с какой силой от творения **Relic Entertainment** нам пришлось оттаскивать нашего штатного обозревателя, поставившего игре заслуженные 9.5 из 10. За ним на виртуальные поля ожесточенных войн последовали и остальные представители самого правильного. Проект чуть-чуть не дотянул до звания «Стратегии года»: этот титул у него прямо из-под носа увела великая и могучая **Rome: Total War**. И, по меньшей мере, глупо тебя знакомить с этой игрой снова: ты уже наверняка провел за ней несколько десятков незабываемых часов. Припозднившаяся локализация от компа-

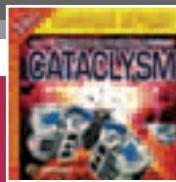
ний «Руссобит-М» и GFI порадовала в первую очередь озвучкой. Автор нашей рецензии сильно сомневался в том, что у локализаторов получится адекватно перевести специфические реплики здешних персонажей на русский язык, но они не подвели: голоса актеров подобраны правильно, сохранены нужные интонации, никаких претензий к содержанию диалогов нет. Здорово адаптирован и игровой интерфейс: ничего не выдает иностранного происхождения проекта, во всем соблюден оригинальный стиль. Качественно проделана работа с внутриигровым текстом: ни одной ошибки за время общения с миром **Warhammer 40.000: Dawn of War** мы не обнаружили. А, признаемся, очень хотелось.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

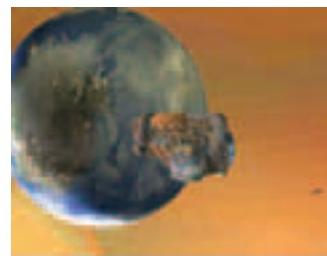
- + Отличная озвучка, качественно проделанная работа с текстом, сохранен стиль оригинала.
- Явных минусов не обнаружено.



HOMEWORLD: CATACLYSM



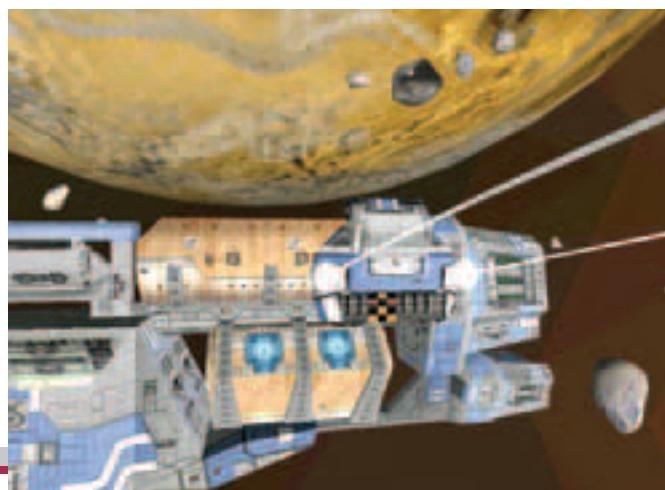
Жанр игры:	Strategy
Издатель:	1C
Разработчик:	Barking Dog Studios
Количество CD:	Один
Онлайн:	games.1c.ru/hw_cataclysm



Серия **Homeworld** – королева жанра космических стратегий. В далеком 2000 году свет увидел add-on к оригиналу под названием **Homeworld: Cataclysm** с восхитительной графикой, поражающей запредельной детализацией и неимоверно реалистичными эффектами. Игровой процесс, который многим пришелся по вкусу, среди такого великолепия превращался просто в сказку. Сейчас, когда с момента релиза прошло четыре с половиной года, а технологии значительно шагнули вперед, графический уровень игры уже не кажется столь высоким, но вот ради геймплея тем, кто еще не знаком с Cataclysm, ее купить стоит: как-никак, это уже классика жанра. Благо, припозднившаяся локализация от

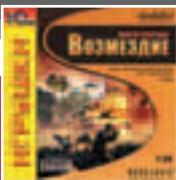
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- + Превосходная работа с текстом. Правильно подобраны шрифты.
- + Грамотная озвучка.
- Вот бы эту локализацию на три-четыре года пораньше, цены бы ей не было...



ВИТРИНА

МИРОТВОРЦЫ: ВОЗМЕЗДИЕ



Жанр игры:	FPS
Издатель:	Snowball.ru/1C
Разработчик:	NovaLogic
Количество CD:	Два
Онлайн:	www.snowball.ru/vozmezdie



«**Возмездие**» – это продолжение **Joint Operation**, сетевого шутера от **NovaLogic**, выход которого произвел эффект разорвавшейся бомбы. Разработчикам удалось заставить нас забыть о всяких «Дельтах» уже с релизом оригинала. Выходом же **Escalation** NovaLogic только подтвердила факт того, что JO – лучшая на данный момент сетевая стрелялка. Больше всего в **Typhoon Rising** впечатляло количество техники. Как ты уже знаешь, в дополнении оно только возросло. Война превратилась в интерактивную театральную постановку, где каждый играет свою роль. Есть у проекта и вполне вменяемый одиночный режим. Приятно, что **Snow-**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- Локализация сдобрена большой порцией качественного юмора.
Тексты, озвучка – на высоте. Единство стиля с оригиналом.
 Не обнаружено.



PLAYMOBIL

www.playmobil.de

雨露甘甜，滋润万物生辉。

Після закінчення цієї ітерації обсяг залишкового
трафіку, використаної для зберігання $\Delta\hat{S}_{\text{last}}$,
зменшується до $S_{\text{last}} - \Delta S_{\text{last}}$.
Потім звертаємося до \hat{S}_{last} та обчислюємо
 $\hat{S}_{\text{last}} + \Delta\hat{S}_{\text{last}}$.

Elle va également être utilisée pour évaluer l'efficacité des stratégies de prévention. Ces deux dernières recherches sont destinées à aider à la mise en place d'actions pratiques.

У нас, конечно, было, что-то подобное, но это было не то.

Служба гражданской защиты Республики Таджикистан

по телефону 8-800-200-110



中行堂書局

ПИРДИСА

更多資訊請到我們的網站：www.1000000.com

TERMINATOR

更多資訊請上網查詢：www.taiwantravel.com.tw

РЕКЛАМА В ИГРАХ – ЯВЛЕНИЕ НЕ НОВОЕ. В НАШИ ДНИ ПРОДАКТ-ПЛЕЙСМЕНТОМ НИКОГО НЕ УДИВИШЬ. Но вот что любопытно: на наших глазах внутри игровая реклама становится большим прибыльным бизнесом. Что ж, давай выясним, как распределяются «рекламные площа-ди» в наших люби-мых проектах.

БОЛЬШАЯ РАСПРОДАЖА

Злые языки, которые давно пора поотрывать, распространили по миру миф о том, что геймеры – это неспортивные чудики с бледными, изможденными лицами, чьи коммуникативные способности уступают даже рыбам. Так вот, эти самые «чудики» приносят игровой индустрии неслабый доход. Неудивительно, что рекламщики выпрыгивают из штанов, чтобы привлечь внимание геймеров к своей продукции. Битва за них по напряженности не уступает дефматчу в *Quake III Arena*.

Сухие цифры: в прошлом году рынок программного обеспечения только в Великобритании составил 1,15 миллиарда фунтов стерлингов (больше 2 миллиардов долларов). Однако рекламодателей озадачило другое: они с удивлением осознали, что играми ин-





тересуются не только несмышленышами-малолетки. Сотни тысяч мужчин и женщин в возрасте от 18 до 34 лет (аудитория, внимания которой добивается большинство рекламных агентств мира) проводят в любимых играх часы напролет. Рекламные агентства вбухивали огромные средства в радио и телевизионные ролики, километрами скучали газетные площади. И

вдруг прошел слух, что пресловутая «целевая группа» сметает с прилавков магазинов коробки с *Grand Theft Auto* и другими интересными проектами. Интерес к «феномену» возрос, когда рекламщики подметили: лицензионные игры стоят порядка 50 долларов. Пока на рекламодателей не снизилось это озарение, они считали игры забавой для детей. Осознание ошибки сделало жизнь рекламных агентств куда сложнее.

Мэриам Базарган (Maryam Bazargan), директор агентства **Symbiosis Media**, занимающегося рекламой в играх, уверяет: в последние годы спрос на услу-

ги ее конторы резко возрос. – Мы открылись два с лишним года назад, – рассказывает она. – Тогда большинство компаний, с представителями которых мы встречались, отказывались иметь дело с *Symbiosis Media*. «Наша продукция не ориентирована на детей, поэтому нам незачем рекламироваться в играх», – говорили нам. Только потом до них дошло, что пока они тратили огромные деньги на рекламу на телевидении и в других СМИ, их потенциальные клиенты покоряли виртуальные миры. Продакт-плеймент и реклама в играх «изобретены» давным-давно. Еще в начале 1980-х билборды *Marlboro* красовались в гоночных аркадах *Sega. Lotus Esprit Turbo Challenge* создавалась при поддержке автомобильного гиганта. Да и сегодня в гонках представлены топовые модели именитых компаний. В футбольных симуляторах реклама с незапамятных пор размещалась на бортиках по периметру поля. *Fast Food Dizzy*, бюджетный тайтл от *Codemasters*, главный герой которого – яйцо по имени Dizzy – решал

простенькие паззлы, чуть было не назвали *Happy Eater*, в честь спонсора – сети придорожных ресторанов. В сфере продакт-плеймента всегда лидировала киноиндустрия. Идея зародилась в далеком 1955 году, когда люди увидели, как **Джеймс Дин** (James Dean) в фильме «**Бунтарь без причины**» ровняет свою стильную прическу гребнем **Ace**. Инопланетянин из **E.T.**, с радостью поедал шоколадные конфетки **Reese's Pieces**, а **Уилл Смит** (Will Smith) наслаждался безупречным звучанием стереосистемы **JVC** в «**Я, робот**». Гилмор обожал сэндвичи из **Subway**, а кофе от компании **Starbucks** пили на экранах тысяч кинотеатров. В 1970-х, после **Pong**, родилась игровая индустрия, и на сегодняшний день она – краеугольный камень поп-культуры. Ведущие компании, начиная с **Sony Ericsson** и **DaimlerChrysler** и заканчивая **Proctor & Gamble** и **McDonald's** уже не брезгуют рекламой в играх.

ТЕМА | РЕКЛАМА И PRODUCT PLACEMENT В ИГРАХ



Во главе эшелона, как того и следовало ожидать, стоит **Electronic Arts**. В последнее время рекламные доходы крупнейшего издателя мира выросли на 60%. И ничего удивительного в этом нет – такие монстры, как **Intel** и **McDonald's** заплатили целое состояние за то, чтобы их продукты попали в *The Sims Online*. Теперь, если твой сим захочет перекусить, Биг-Мак утолит его голод. Предпочитаешь *Need For Speed Underground 2*? Что ж, здесь царят сеть быстрого питания **Burger King**, магазины **Best Buy**, мужской дезодорант **Old Spice** и сотовый оператор **Cingular Wireless**. Выбирай, что хочешь. Компания по производству спортивной одежды **Quiksilver** подружилась с серией **Tony Hawk**. **Jeep** и энергетик **Lucozade** работают в паре с Ларой Крофт, а сотовый телефон **Sony Ericsson** стал неотъемлемой частью *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*. **Чарли Барретт** (Charlie Barrett), глава отдела продаж и лицензирования **Ubisoft**, считает, что рост объемов рекламы в играх неизбежен:

– Нынешние игры отличаются от игр прошлого. Теперь это блокбастеры с соответствующими бюджетами, про-

дукт массового потребления. Сотни тысяч людей покупают их. Понятное дело, это не могло не заинтересовать такие крупные компании, как McDonald's.

Исследования показывают, что геймеры помнят порядка 30% внутриигровой рекламы по прошествии пары недель, и 15% – спустя полгода. Немаловажен и тот факт, что, согласно данным **Harvard Business School**, 90% геймеров ничуть не возражают против рекламы в играх. Чарли Барретт уверяет, что Ubisoft заботится о доверии пользователей и не собирается рекламировать всяющую ерунду:

– Мы крайне разборчивы при выборе клиентов. Дело ведь не только в деньгах. Ubisoft делает игры высокого качества, и здесь не до компромиссов. Если **Adidas** захочет, чтобы в футбольном симуляторе повсюду были только их логотипы и продукция, велика вероятность, что потом эту игру придется раздавать геймерам даром – по своей воле ее никто не купит. Мы сами игроки и знаем: хардкорные геймеры обидчивы. Растроишь одного – считай, что у тебя большие неприятности.

РЕКЛАМИРУЙ ПО-НОВОМУ

Чтобы понять, насколько привлекателен этот бизнес для рекламодателей, достаточно вспомнить самую быстрораспродаваемую игру всех времен **Grand Theft Auto: San Andreas**. В Великобритании GTA по цене 40 фунтов стерлингов разошлась тиражом в 677 тысяч экземпляров всего за два дня. На каждой коробке стояла маркировка «18» – для аудитории старше восемнадцати лет. Разве можно проигнорировать сумасшедшие продажи продукта для взрослых?!

Конечно, нет. Агентство Symbiosis Media, глав-

ный специалист Британии по вопросам рекламы в играх и продакт-плейсменту, подружилось с создателями *The Getaway: Black Monday*, приставочного клона GTA, подписало договоры с часовой компанией **Storm Watches** и пивоварней **Carling**. Действие Black Monday разворачивается в Лондоне. Storm Watches скопило рекламное место в виртуальном лондонском метро (кстати, плакаты компании есть и в настоящем метро), а рекламу Carling разместили на многих уличных постерах.

– До недавнего времени, большинство рекламы в играх были результатом банальных коммерческих контрактов, – говорит Мэриам Базаргэн. – В *The Getaway* известные бренды добавлены в том числе и для реализма. Такая реклама смотрится естественно. Другие примеры подобного подхода – спортивные бренды в соответствующих симуляторах, и автомобильные бренды в гонках.

Базаргэн уверена: нынешняя ситуация с внутриигровой рекламой напоминает ранние дни интернета, когда руководство многих компаний сомневалось, стоит ли тратить на него деньги. Последний год показал: прогресс налицо. Люди от 18 до 34 лет покупают игру и проводят за ней 40 с лишним часов. На телевидение они тратят не меньше времени, однако постоянно переключают каналы, нигде не задерживаясь.

В Америке внутриигровая реклама получила еще более широкое рас-



пространение. Хотя телевизионная реклама по-прежнему лидирует (12 миллиардов долларов в год), рекламодатели потратили 16 миллионов долларов на рекламу в играх. Большая часть ушла на продакт-плейсмент. Среди крупных заказчиков: фирмы, занимающиеся фаст-фудом, обувные и пивные компании, а также автомобильные концерны. В играх нет ограничений для фантазии рекламодателя. Английский футболист **Дэвид Бэкхем** (David Beckham) готов носить Adidas в футбольном симуляторе, а Лара Крофт может ненароком продемонстрировать логотип известного модельного дома.

– Рекламодатели видят, какое воздействие производит внутриигровая реклама на их бренды, – говорит Чарли Барретт из Ubisoft – Лара Крофт превратила Lucozade из витаминизированного коктейля для стажировок в энергетический напиток, пользующийся успехом у молодежи. Бренд **Tomb Raider** сейчас не так силен, как раньше – оказывается плохое качество нескольких последних проектов, однако рекламная кампания Lucozade имела успех. Несмотря на то, что такая реклама раздражает часть геймеров, Барретт считает ее важной составляющей разработки игры:

– Реклама и продукт-плейсмент помогают создателям. Игры следующего поколения будут стоить миллионы. Доход от рекламы поможет финансировать разработку и позволит Ubisoft создавать превосходные, инновационные проекты. И это здорово! Нельзя обойти вниманием одну большую проблему. Разработка игры порой длится годами, что не устраивает многие рекламные агентства, которым нужно начинать рекламную кампанию немедленно. Однако американская компания **Massive Incorporated** разобралась и с этой проблемой. Ее технология **Massive Advertising Network** позволяет рекламе пробираться в игры через интернет и занимать специально отведенные для нее места. Информа-

ция на виртуальных билбордах постоянно меняется – по мере поступления заказов. При помощи Massive Advertising Network в играх уже прошла рекламная компания криминальной комедии «**Двенадцать друзей Оушена**». Летом такую же поддержку получит новый фильм о Гарри Поттере.

Николас Лонгано (Nicholas Longano), глава отдела маркетинга компании **Massive Incorporated**, уверен: их идея привлечет миллионы долларов. Семьдесят процентов мужчин от 18 до 34 лет проводят по пять часов в неделю за играми, не-

которые играют по два часа каждый вечер – эти цифры были обнародованы **Nielsen Entertainment**, мировым лидером в медиа-аналитике. Massive и Nielsen заключили соглашение в прошлом году и теперь намерены предоставлять рекламодателям детальный отчет об эффективности Massive Advertising Network, дабы те знали, как работают потраченные деньги.

– Игры не только забирают приличную сумму из мужского кошелька, они съедают у геймеров все больше времени, отведенного на отдых, – говорит **Майкл Доулинг** (Michael Dowling), главный менеджер **Nielsen Interactive Entertainment**.

Игры быстро превращаются в мощный инструмент для взаимодействия с мужской аудиторией. За такими разговорами Massive без труда подписала контракты с Ubisoft, Atari, Vivendi и другими издательствами. В компании уверены: реклама, усилиями программис-

СМЕРТЬ ТЕЛЕВИДЕНИЯ

Всего пять лет назад никто и представить не мог, чтобы рекламодатели урезали расходы на телевизионную рекламу и стали искать иное место для вложений. Но именно так и случилось. В эфире вешают все больше каналов, аудитория дробится, и рекламодатели уже не уверены, где искать целевую группу. Новый прибор TiVo от компании Sky позволяет людям удалять рекламу из эфира, и это может привести к уменьшению дохода телестанций. Согласно данным **Николаса Лонгано** (Nicholas Longano) из **Massive Incorporated**, многие заказчики уже ведут работающим на них рекламным агентствам уменьшить телевизионный бюджет и перенаправить высыпавшиеся средства в игры.

Игры могут стать альтернативой СМИ. Игровой рынок огромен и продолжает быстро расти. Геймеры отличаются лояльностью, привязываются к любимым игровым сериям и беззропотно позволяют рекламодателям продвигать свои продукты. Кроме того, начав свои виртуальные приключения, они не прекращают их спустя десять минут, а продолжают играть дальше. Некоторые аналитики уверяют, что геймеры подсознательно ассоциируют продукт, рекламируемый в хорошей игре, с радостью и весельем.

– Корпорации определенно ищут альтернативные средства рекламы, – говорит **Чарли Барретт** (Charlie Barrett) из Ubisoft. – Они обращают свое внимание на фильмы, телешоу и, что особенно важно, игры.



ШЕСТЕРО ХУДШИХ

Бывает удачный продукт-плейсмент, а бывает не очень. На протяжении последних нескольких лет, сайт Gamespot.com вручает награду «Самый отвратительный продукт-плейсмент». Представляем твоему вниманию нескольких недавних... хм-м-м... победителей.

DEVIL MAY CRY (PS2)

На определенном уровне «крутости», ты получаешь новый наряд Данте и одновременно открываешь рекламу одежды.

DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE (Мультиплаформенный)

Ты рырешь по округе и собираешь мелодии для сотового телефона. Когда в твоих руках оказывается мобильник, выясняется, что это точная копия реального сотового, вплоть до номера модели.

RL (Мультиплаформенный)

Если нужно подзарядить персонаж энергией, достаточно выпить чудо-напиток, который ты можешь получить из автоматов, расставленных повсюду.

CY GIRLS (PS2)

В этом action/adventure игроки получают редкий шанс – насобирать неметное количество вакуумного очистителя кожи iRoombas. Он рекламируется на протяжении всей игры.

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL (Мультиплаформенный)

Энергетический напиток рекламируется на билбордах. Аппараты по продаже стоят на каждом углу.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2 (Мультиплаформенный)

Хватай свой мобильник, подключенный к сотовому оператору Cingular Wireless, и мчись в секретный магазин запчастей. Он притаился как раз рядом с обшепитом Burger King. Это рай для продукт-плейсмент. Или ад. Все зависит от твоего настроения.

Лара Крофт превратила Lucozade из витаминизированного коктейля для старииков в энергетический напиток, пользующийся успехом у молодежи

CARLING



та отправленная в игру на постоянное место жительства, проложит дорогу сети постоянно обновляемой рекламы.

— Несколько лет назад привлекательность внутриигровой рекламы была весьма ограниченной, — признается Николас Лонгано. — В США рекламодатели тратили 12 миллиардов долларов в год на телевидение, пытаясь оказать влияния на мужчин от 18 до 34 лет.

Такая реклама достигала 99% целевой аудитории. В 2003 году на продукт-плейсмент в играх выделили примерно 10 миллионов долларов, и реклама доходила до 70% аудитории. Да, у продукт-плейсмента есть своя ниша в рекламном бизнесе. Однако определенные игровые проекты нацелены на конкретную аудиторию, и ее нельзя резко увеличить. Также раньше не существовало возможности провести в виртуальном мире полноценную рекламную компанию. Динамичная система Massive кардинально изменила ситуацию. Впервые можно пускать рекламные ролики в реальном времени, причем, одновременно, в разных играх и на разных платформах!

ПРАВИЛЬНАЯ ЦЕНА

Итак, компании с мировым именем готовы вкачивать во внутриигровую рекламу большие деньги. Сделают это игры дешевле для покупателей? Как бы не так! По мнению Чарли Барретта, снижение цены маловероятно. О том же говорит и Джош Графф (Josh Graff), директор по менеджменту лондонского агентства **Jam International**, занимающегося рекламой в играх:

— Деньги от рекламы пойдут на исследования, создание новых проектов и эксперименты с жанрами.

Ему вторит Мэриам Базаргэн:

— Чтобы покрыть затраты на разработку, издателям придется серьезно потратиться на рекламу своих продуктов. Не похоже, что мы станем свидетелями быстрого падения цен. Однако, даже учитывая то, что дешевых игр нам не дождаться, большинство специалистов сходятся во мнении: рекламные вливания поставят игры в один ряд с телевидением, кино и музыкой, сделают их продуктом массового потребления и разрушат миф о геймерах-чудиках и нелюдимах.

— Вскоре игры станут неотрывной

частью медиа-индустрии, — пророчит Чарли Барретт — Достаточно вспомнить *Grand Theft Auto* с ее великолепным саундтреком. Игры уже раскручивают группы и певцов, рекламируют фильмы... В ближайшее время следует ожидать бума некоммерческих игр, распространяемых бесплатно. Такие компании, как **Blockdot** и **WildTangent** уже обслуживают десятки фирм, создавая для них «рекламоигры» ("advergames"). В случае с ретро-боевиком **«Небесный капитан и мир будущего»**, помимо просмотра трейлера и рекламы в газете, людям предложили принять участие в ленте интерактивным способом. Одно дело, стоять в видеомагазине и размышлять, стоит ли покупать фильм или нет, и совсем другое: сначала попробовать компьютерную игру *Sky*

Captain And The World Of Tomorrow,

предназначенную для бесплатного скачивания. Вашингтонская студия WildTangent была основана в 1998 году **Алексом Сейнт-Джоном** (Alex St. John), создателем библиотеки **DirectX** для Microsoft.

Среди клиентов и партнеров компании уже числятся Microsoft, AOL, Yahoo, Disney, Nike, Pepsi и Sony. Ее GameChannel оповещает геймеров о новых играх WildTangent и позволяет немедленно их скачать. Учитывая то, что в штате конторы числятся опытные продюсеры, художники и программисты, приложившие руку к таким играм, как *NFL Blitz*, *Mortal Kombat*, *The Sims Online* и *Crash Bandicoot*, WildTangent ждет беззабочное будущее. Однако аналитики предупреждают: даже «рекламоигры» должны быть сделаны на должном уровне, чтобы не навредить репутации рекламируемого продукта.

ИНТЕГРИРУЕМСЯ!

Прогнозы касательно будущего рекламы в играх крайне оптимистичны. Но не может ли так полу-

читься, что все надежды окажутся пустыми, и реклама никогда не приживется в виртуальных мирах? Мэриам Базаргэн так не считает. По ее мнению, реклама лишь пойдет на благо геймплею:

— Я общалась со многими издателями и разработчиками. Хитовые игры делаются не ради рекламы. Удовольствие от игрового процесса все равно остается главным приоритетом. Графика становится все более фотorealistic и, без сомнения, в виртуальном мире нас ждет все больше брендов. Персонажи будут носить одежду определенных марок, есть и пить популярные продукты, использовать приборы с запатентованной технологией... Разница между реальным и виртуальным миром станет почти незаметной.

Сила внутриигровой рекламы способна ликвидировать расстояние

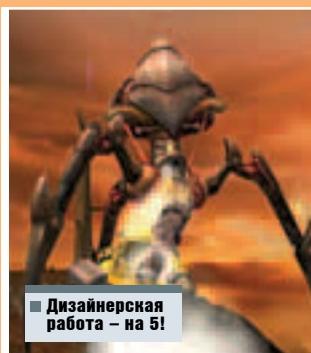
“ Деньги от рекламы пойдут на исследования, создание новых проектов и эксперименты с жанрами ”

между геймерством и другими формами досуга.

— Все больше брендов вовлекается в игры, и если добавить к продукт-плейсменту полноценные внутриигровые рекламные кампании, игровой рынок увеличится и коснется не геймеров. Например, их родителей, — говорит Мэриам Базаргэн. — Чем больше компаний будет рекламироваться через игры, тем больше покупателей заинтересуется в них. Они начнут покупать их на пробу. Так игры станут продуктом всеобщего пользования.

Николас Лонгано уверен: геймеры лишь поприветствуют «оплачиваемый реализм»:

— Хардкорные геймеры мечтают о максимально реалистичном геймплее. Они против фальшивой рекламы на билбордах. Все независимые исследования, проведенные ранее, показывают, что пока внутриигровая реклама не влияет на игровой процесс, она воспринимается геймерами положительно. Нет сомнения, очень скоро внутриигровая реклама станет настоящим феноменом!



■ Дизайнерская работа – на 5!

Richard Garriot (Richard Garriot) не врал, когда обещал кардинальные изменения в концепции онлайновой ролевой игры *Tabula Rasa* от **NCSOFT**. Лорд Бритиш хотел сделать игру не похожей ни на кого из конкурентов и, кажется, у него получается. Правда, не ясно, не навредит ли эта непохожесть *Tabula Rasa*? Игроки ждали эпическую MMORPG в жанре фэнтези, а получат многопользовательский ролевой шутер! Богатый сюжет навеян научной фантастикой: люди вступают в отчаянную схватку со злобыми пришельцами. Премьера «Марс атакует!» – в следующем году.



■ Империя наносит ответный удар.

Mythic Entertainment, долгое время занимавшаяся исключительно поддержкой своей успешной онлайновой ролевой игры *Dark Age of Camelot*, готовится к новой борьбе за души геймеров. На лето будущего года намечен релиз фантастической MMORPG под названием *Imperator*. Поскольку Mythic Entertainment намерена одновременно запустить игру и в США, и в Европе, компания открывает новый европейский офис. Оно и понятно, если в 2004 году европейские ценители MMORPG потратили на виртуальные миры 300 миллионов долларов, то в 2009 году, по мнению аналитиков, эта сумма достигнет двух миллиардов.

► WARHAMMER ONLINE СНОВА В РАЗРАБОТКЕ

В то время как британские игровые издательства и студии-разработчики мрут, словно мухи, почувствовавшие приход осени, нотингемская компания **Games Workshop**, занимающаяся настольными играми, находится в добром здравии и приподнято настроении. Всепленная **Warhammer** продолжает приносить им стабильные деньги. Так, на днях компания **Mythic Entertainment**, создавшая популярную онлайновую ролевую игру *Dark Age of Camelot*, перечислила на счет Games Workshop кругленькую сумму – за право разрабатывать **Warhammer Online**.

Если ты помнишь, однажды Warhammer Online уже пытались сделать. Англичане из студии **Climax** при финансовой поддержке Games Workshop бились над проектом не один год. Однако сколько ни старался Данила-мастер, каменный цветок у него никак не выходил. Тогда в Games Workshop решили пе-

рестать терять деньги и перекрыли денежный ручеек, утекающий в Climax. В студии объявили траур, но потом решили продолжать работу над Warhammer Online на голом энтузиазме.

Соглашение, заключенное Games Workshop с Mythic Entertainment, ставит крест на надеждах парней из Climax. Авторы *Dark Age of Camelot* начнут все с чистого листа, не пользуясь чужими наработками. Умельцы Круглого стола обещают возвести новый фэнтезийный мир к 2007 году. По словам президента Mythic Entertainment **Марка Джейкобса** (Mark Jacobs), Warhammer Online сильно отличается от предыдущей MMORPG компании – DAC, однако одну особенность геймплея – массовые схватки игровых группировок – все-таки сохранит.

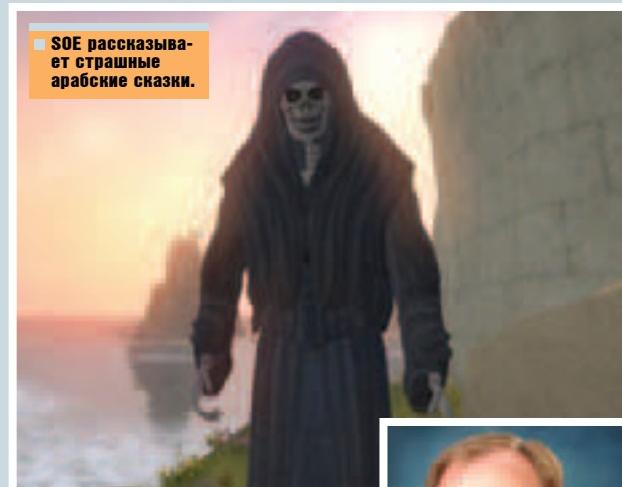


■ Так выглядела Warhammer Online от Climax.

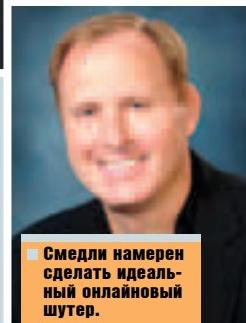


■ DAC была первым онлайн- опытом Mythic.

► SOE ТВОРИТ ШУТЕР



В мире **EverQuest II** грядут большие перемены. Сначала **Sony Online Entertainment** узаконила товарно-денежные отношения и разрешила продавать прокачанных персонажей и ценное оружие за реальные деньги. Теперь же, чтобы увеличить интерес к *EverQuest II*, компания



■ Смидли намерен сделать идеальный онлайновый шутер.

выпускает два дополнения к игре: первый полноценный адд-он **Desert of Flames** (дата выхода – сентябрь) и мини-приключение **The Splitpaw Saga**, которое каждый сможет скачать уже 28 июня. Новые квесты, новые монстры – с этим все понятно. Однако, помимо этого, в игре появится арабский городок Мадж'Дул, словно пришедший из сказок. Персонажи научатся карабкаться по стенам, что твой персидский принц, а потолок прокачки воина отныне поднят до 60 уровня.

Но не «эверкрэком» единым жива SOE. Президент **Джон Смидли** (John Smedley) ненароком обмолвился, что компания работает над новым онлайновым экшеном. У SOE уже есть опыт в этой области – ее онлайновый шутер **Planet-Side** обзавелся небольшой армией фэнов. Смидли уверяет: на этот раз монополия RPG в онлайне будет разрушена.

АРМИЯ КУПИЛА UNREAL ENGINE 3



■ America's Army способствует делу борьбы с терроризмом.



■ Для таких игр новобранцы всегда найдутся.



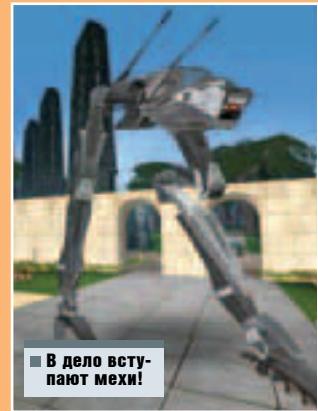
Кейси Вордински, настоящий полковник.

Неизвестно по какой граfe в бюджете правительство США проводит траты на разработку и поддержку «официальной игры армии» **America's Army**, однако деньги на нее всегда находятся. Недавно американские налогоплательщики оплатили покупку гиперсовременного движка **Unreal**

Engine 3 от **Epic Games**. Благодаря его возможностям, следующая реинкарнация популярной онлайновой агитки **America's Army**, наверняка привлечет немалое количество потенциальных солдат. Ранее милиитари-шутер использовал Unreal-технологию второго поколения. Пока не ясно, стоит ли ждать анонса **America's Army 2**, или же переход на новый движок пройдет в виде рядового апгрейда игры. Первый вариант более вероятен.

Полковник **Кейси Вордински** (Casey War-

dynski), являющийся автором концепции **America's Army** и возглавляющий проект по сей день, не скучится на комплименты детища **Epic Games**. По его мнению, новая версия **America's Army** оправдает все надежды правительства США. Кардинальной смены геймплея не ожидается. Нас по-прежнему ждут агрессивная пропаганда, тренировки, максимально приближенные к реальным, и борьба с мировым терроризмом. За время, прошедшее со дня премьеры сетевого шутера, игроки выполнили уже 1.34 миллиарда миссий, и это только начало. В ближайших планах военного ведомства США – запуск двух дополнений к **America's Army**. **Special Forces Overmatch** ждет осенний релиз, а **Stryker-Overmatch** станет доступен зимой.



■ В дело вступают мехи!

Компания **Funcom** анонсировала очередной адд-он к своей фантастической ролевой игре **Anarchy Online. Lost Eden** привнесет в подраставшую популярность MMORPG множество нововведений и, наряду с неординарной политикой Funcom по привлечению новых игроков, подогреет интерес к игре, вышедшей четыре года назад. Подписчиков **Anarchy Online** ждут отчаянныe вылазки внутрь космических кораблей инопланетян и битвы с использованием огромных, контролируемых игроком роботов.

ЯЙЦА ИНТЕРЕСУЮТ?



■ Есть любители и таких MMORPG.

В поисках лучшей жизни **Ankama Studio** готовит интернациональный релиз **DOFUS**. По мнению разработчиков, их героическое фэнтези, посвященное поиску пропавших волшебных драконьих яиц, способно заинтересовать геймеров по обе стороны Атлантики. Мол, кому-то понравится безумный юмор, коим наполнен загадочный мир Амакны, другим придется по вкусу дешевизна игрового времени, а третьи попробуют **DOFUS** из праздного любопытства. Мировая премьера назначена на осень. Всех, кому интересны драконы яйца, просим сюда: www.dofus.com.



■ Бета-тест интернациональной версии DOFUS уже начался.



■ Такая красота – и на халяву!?

Компания **Stardock** будет разрабатывать и издавать **Society**, глобальную многопользовательскую стратегию в реальном времени. Мир **Society** состоит из 30 тысяч отдельных территорий, каждая из которых размерами равна одной карте в традиционных RTS. Геймплей включает в себя как строительство городов, так и военные действия. Проект возглавляет **Пол Керчен** (Paul Kerchen), ранее трудившийся в **Maxis** над серией **SimCity** и отмененным **Simsville**. Дата выхода **Society** пока не разглашается, зато известно, что игра будет абсолютно бесплатной. Наверняка где-то кроется подвох...

Сегодня лишь ленивый разработчик не пытается урвать кусок с розочкой от пирога под названием «Онлайневые игры». Во французской компании **Ankama Studio** ленивых нет. Все ее двадцать пять сотрудников вкалывают на благо разработанной ими ролевой онлайновой игры **DOFUS**. Прошлой осенью **DOFUS** вышел во Франции и с тех пор показывает неплохие результаты: 100 тысяч зарегистрированных пользователей из франкоговорящих стран, из них 15 тысяч – постоянные подписчики. Конечно, по сравнению с аналогичными цифрами **World of Warcraft** или **Guild Wars**, это – детский лепет, но все-таки...

Российская игровая индустрия с каждым годом все меньше отличается от западной. Производство игр дорожает, а потому ни разработчики, ни издатели не могут себе позволить совершать ошибки. К чему это ведет? Разумеется, к изобилию сиквелов успешных игр и созданию интерактивных забав по раскрученным лицензиям. **РосИгроПром** (сокращенно – РИП) активно закупается правами на игроизацию произведений известных отечественных фантастов. Первопроходцем стал **Сергей Лукьяненко**. После взор РИПа упал на шедевры братьев **Стругацких**. А в конце года на экраны кинотеатров выходит «Волкодав», снятый по бестселлеру **Марии Семеновой**. Премьера фильма подкреплена игрой... Тенденция, однако. Есть повод посетить онлайн-представительства литературных светил и прицениться, какие новые проекты скоро можно будет узреть на мониторе компьютера.

текст: Иван Гусев

КОМУ ЛУКЬЯНЕНКИ?! ОНИ СОЧИНЯЮТ НА РАДОСТЬ РОСИГРОПРОМА

НЕДРЕМЛЮЩЕЕ ОКО ЛУКЬЯНЕНКО

<http://www.rusf.ru/lukian>

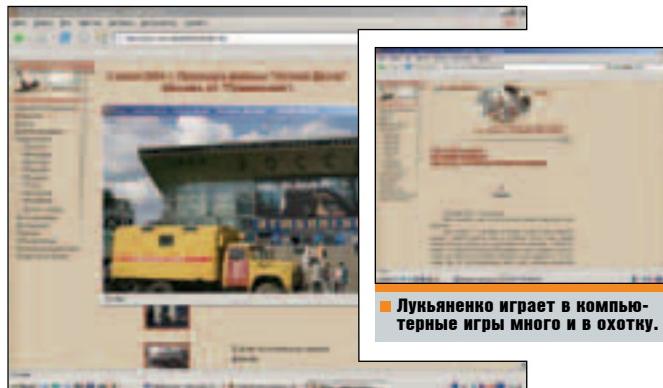
Сергей Лукьяненко становится брэндом, за которым каждому мерещатся большие деньги.

- Продается Лукьяненка! Кому Лукьяненки?
- А? Мне!
- И мне!
- И мне, пожалуйста, взвесьте!
Так родились RPG «**Ночной дозор**» от **Nival Interactive**, и проект «**Ночной дозор Racing**» от «**Нового диска**». Пока не анонсированы «**Лабиринт отражений**» и MMO-

RPG «**Императоры иллюзий**». Наверняка будут и другие проекты.

Что касается официальной странички Сергея, то она проста в исполнении, но информативна. Новости, интервью, библиография, планы писателя – все тут. Нашлось местечко и для теплых слов в адрес компьютерных игр.

→ **Дизайн:** 3
Полезность: 5
Оценка: 4



НИК ПЕРУМОВ И ЕГО ДРАКОНЫ

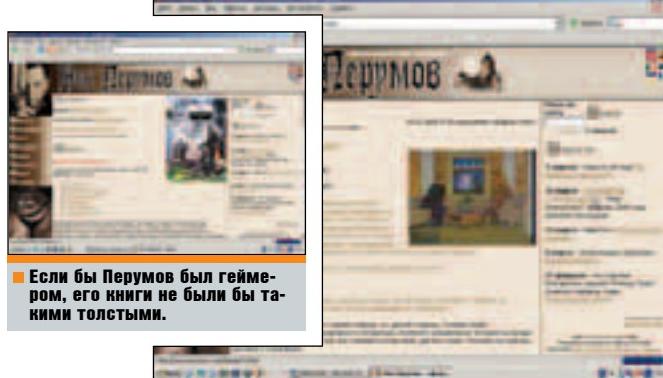
<http://www.perumov.com>

Ник Перумов с компьютерными играми не дружит. Вообще. Он считает их бесовыми поделками, предназначеными лишь для убийства времени. Однако книги Перумова всегда притягивали взоры игрофилов. Каждый месяц Перумову на e-mail валились предложения от доморошенных разработчиков. Ходили слухи об играх по мотивам «Хроник Хьерварда» и «Хранителя Мечей», однако пер-

ым серьезным анонсом стала RPG «**Не время для драконов**» от «**1С**».

Официальный сайт Перумова выгодно отличается от страничек других писателей. Грамотный дизайн, удобная навигация и, кроме того, содержание дублируется аж на восьми языках. Чтобы всем понятно.

→ **Дизайн:** 5
Полезность: 5
Оценка: 5



ЦИВИЛИЗАЦИЯ СТРУГАЦКИХ

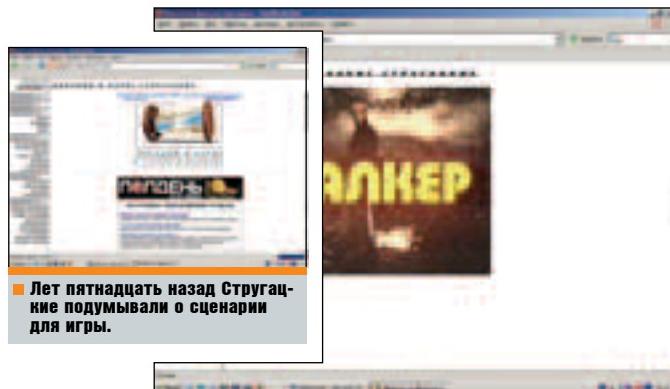
<http://www.rusf.ru/abs>

Стругацкие познакомились с компьютерными играми достаточно рано. Братья даже пытались сочинить сценарий для собственной игры, но затея не удалась, поскольку не хватало знаний о специфике подобного рода работы. Что ж, то, что не получилось у Аркадия и Бориса Натановичей, наверное, удастся другим. **GSC Game World** рано или поздно доделают **S.T.A.L.K.E.R.**, навеянный «Пикником на обочине», «Акелла» выпустит «умную» RPG

«Трудно быть Богом» и игру «Отель «У погибшего альпиниста». Борис Натанович мало интересуется этими проектами. Его сердце навсегда отдано **Civilization**.

Сайт братьев Стругацких строг и информативен. Посвящен он, разумеется, не игроизданиям творчества АБС, а персонам писателей и их книгам.

→ Дизайн: 3
Полезность: 5
Оценка: 4



Лет пятнадцать назад Стругацкие подумывали о сценарии для игры.

Я ГУЛЯЮ С ВОЛКОДАВОМ

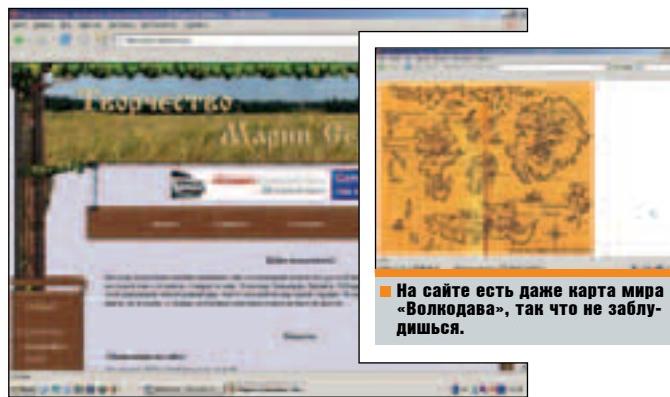
<http://www.semenova.ru>

«**В**олкодав» – икона русского фэнтези. Опытная дрессировщица **Мария Семенова** вымуштровала и героя из племени Серых Псов, и читателей. Последними сдались киножурнисты. Жались они, жались, а потом выделили рекордные для отечественного кино восемь миллионов долларов на приключенческий фильм «Волкодав». По такому случаю началась разработка Action-RPG «**Волкодав: Кровное братство**». Игра от компании **Primal**

Software создается по мотивам фильма, а не книги – так же, если ты не в курсе, поступила **Electronic Arts** с популярной серией **The Lord of the Rings**.

На сайте www.semenova.ru львиная доля информации посвящена именно «Волкодаву», хотя писательница пробовала свои силы в разных жанрах.

→ Дизайн: 4
Полезность: 4
Оценка: 4



На сайте есть даже карта мира «Волкодава», так что не забудься.

ЗОРИЧ В ТЫЛУ ВРАГА

<http://www.zorich.ru>

У Александра Зорича раздвоение личности. Одну половинку зовут Дмитрий, а другую – Яна. Инь и янъ объединились в одном Зориче. Получился хороший писатель, подаривший отечественной литературе «Сезон оружия», «Завтра война», «Ничего святого», а РИП'у – хит **«В тылу врага»**. На сайте Зорича в разделе «Статьи» притаился опус «В тылу врага»: глазами сценариста». Весь процесс разложен по полочкам, вдбавок дан от-

вет на вопрос, как Зорич повел себя, оказавшись сценаристом игры: «Зорич писал игровые тексты. Много-много текстов. И еще время от времени говорил: «Ребята, а какой самолет вы собрались посыпать в немецкий тыл за трофейным блоком наведения ракеты «Фау-3»? Может, лучше всего подойдет «Уэстленд Лайсендер»?».

→ Дизайн: 5
Полезность: 5
Оценка: 5



Странно, что Зорич до сих пор не написал роман «В тылу врага» по мотивам игры.

Искусство бывает разным. Это раньше все было просто: картину нарисовал – художник, стихи сочинил – поэт, сбренъкал что-то на гуслях – музыкант. Времена меняются. Сегодня человек, художественно сходивший «по-большому» на лист ватмана, может и в музее выставляться. А ежели прилюдно нагадил, так это не выставка, а перформанс. Каждый выражает себя в искусстве так, как умеет. Флэш – это тоже искусство, и с этим уже никто не спорит. Жаль только, что акты прилюдной дефекации здесь чересчур часты. Флэш страдает от любительщины. Возможно, именно поэтому многие не относятся серьезно к флэш-играм. Журнал «РС ИГРЫ» верит в потенциал флэша, а потому нам не лень часами выискивать для тебя хорошие игры. Впрочем, «перформансы» тоже встречаются. Некоторым именно такое больше всего и нравится.

Текст: Иван Гусев

ПЕРФОРМАНС С ЭЛЕМЕНТАМИ ДЕФЕКАЦИИ

Мы отделяем для вас зерна от плевел

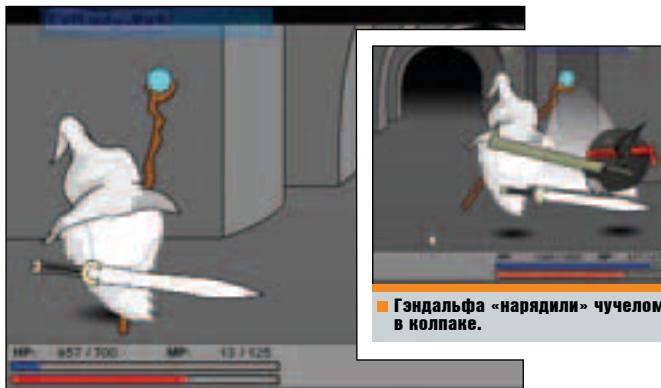
THE LORD OF THE RINGS: BATTLE

<http://www.addictinggames.com/battle.html>

В разработчиках этой 700-килобайтной игры числится организация под названием **Games of Gondor**, которая специализируется на флэш-забавах по мотивам сам знаешь чего. **The Lord of the Rings: Battle** нельзя приписать к числу лучших их творений. Гэндальф, сражающийся с шарообразным врагом, применяет как холодное оружие, так и магию. На первый взгляд игра рассчитана на любителей пошаговых боев – специальная ссы-

лка даже ведет на мудреный strategy guide. Увы, все губит полное отсутствие баланса. Выиграв первый бой и усилив своего персонажа, в остальных схватках ты победишь за два-три хода. Так что данный «перформанс» вряд ли придется тебе по вкусу. Лучше снова запустить **The Lord of the Rings: Return of the King**. Там веселей.

→ Игра в оффлайне: Нет
Размер: 709 Кб
Оценка: 1



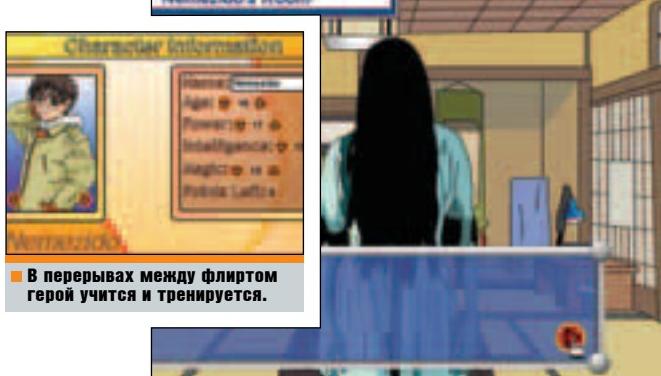
LOVE HINA SIM DATE RPG

<http://www.newgrounds.com/portal/view/203189>

Игра навеяна аниме-сериалом Love Hina и хентайными играми. Но, если один из лучших образчиков жанра – **True Love** – выбывала из общего ряда налетом романтизма и затягивающим геймплеем, то **Love Hina Sim Date RPG** ни на что не претендует. Сюжет здесь отсутствует как таковой, а игровой процесс ужасает примитивностью. На соблазнение девиц из гостиницы Хината выделяется 100

дней. С ними нужно общаться, драться, дарить им подарки. И вся эта тягомотина ради пары хентайных картинок. В плюс игре можно записать лишь юмор. Проект придется по вкусу тем, кому девица с длинным именем Нарусегава кажется эталоном красоты. Много ли таких? Вряд ли.

→ Игра в оффлайне: Нет
Размер: 3537 Кб
Оценка: 2



SIX FEET UNDER

<http://www.vox.de/flash/game.html>

Пред тобой забавная игрушка из Германии, чей автор пытается погреться в лучах славы легендарной флэшки *Smack the Penguin* (он же *YetiSports*) и фильма «Уик-энд у Берни». Создатель национального спорта йети **Крис Хилгерт** (Chris Hilgert) сотворил забаву, остановившую работу офисов за четыре дня. Вряд ли на *Six Feet Under* ушло больше времени. Принцип игры прост: жмешь на клавишу «вперед», разгоняя ма-

шину, потом на «пробел» и смотришь, как далеко пролетит гроб с покойником. Проект не лишен обаяния, но угрозы для офисов не представляет. Оценият его лишь фаны YetiSports и геймеры, которым кажется, что в *Flatout* водитель, вылетающий через стекло, служит едва ли не краеугольным камнем «фана».

→ Игра в оффлайне: Нет

Размер: 624 Kb

Оценка: 3



■ Какой же покойник не любит быстрой езды!

BULLETTIME FIGHTING

<http://www.addictinggames.com/bullettimefighting.html>

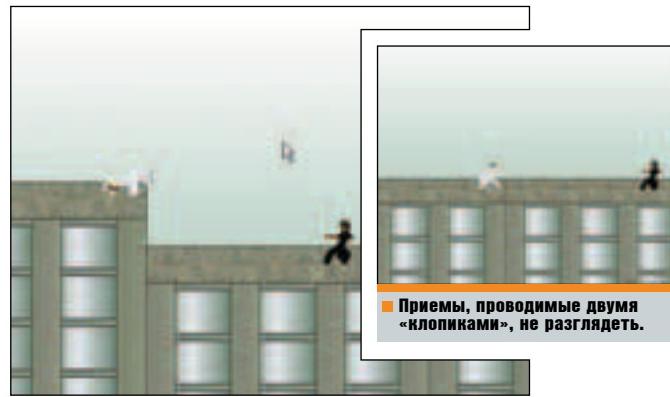
Судя по вступительному ролику, игра навеяна «Матрицей», а также экшеном *Max Payne*. В *Bullettime Fighting* есть лишь одна оригинальная для флэш-игр «фишка» – вынесенный в название bullet time. На нем и держится популярность проекта. В наше время редкая игра выходит без функции «slo-mo», однако во флэшках она раньше не встречалась. Выкинь из геймплея рапид – и остается скучное дрыганье но-

гами и махание руками (чем, по большому счету, Bullettime Fighting и является). Двое крохотных плоских человечков мутузят друг друга на крыше. Вот, пожалуй, и все. Игра поможет скрасить досуг двум одиночкам, которым нечем заняться. В одиночку Bullettime Fighting лучше не трогать, пожалей трафик.

→ Игра в оффлайне: Нет

Размер: 1113 Kb

Оценка: 3



■ Приемы, проводимые двумя «клопиками», не разглядеть.

ELEKTRA. NINJA ASSASSIN

<http://www.elektramovie.com/game/>

Ninja Assassin создавалась в поддержку скучного комикс-боевика про супербабу «Электру». Если бы разработчик отсек мультиплерную составляющую игры и заставил нас сражаться с «искусственным имбицилом», никто бы даже не обратил внимания на эту поделку. Однако онлайновый бой с реальными соперниками, согласись, – совсем другое дело. Будешь смеяться, но при виде расчерченного на квадраты боевого поля, первым

на ум приходит *Fallout*. Следующий на очереди – «**Код доступа: Рай**». Фильм уже давно выставили из отечественных кинотеатров, а в Ninja Assassin до сих пор полно игроков, выясняющих между собой отношения в пошаговом режиме. Боевых приемов немного, однако на пару часов игра вполне способна увлечь.

→ Игра в оффлайне: Нет

Размер: 3024 Kb

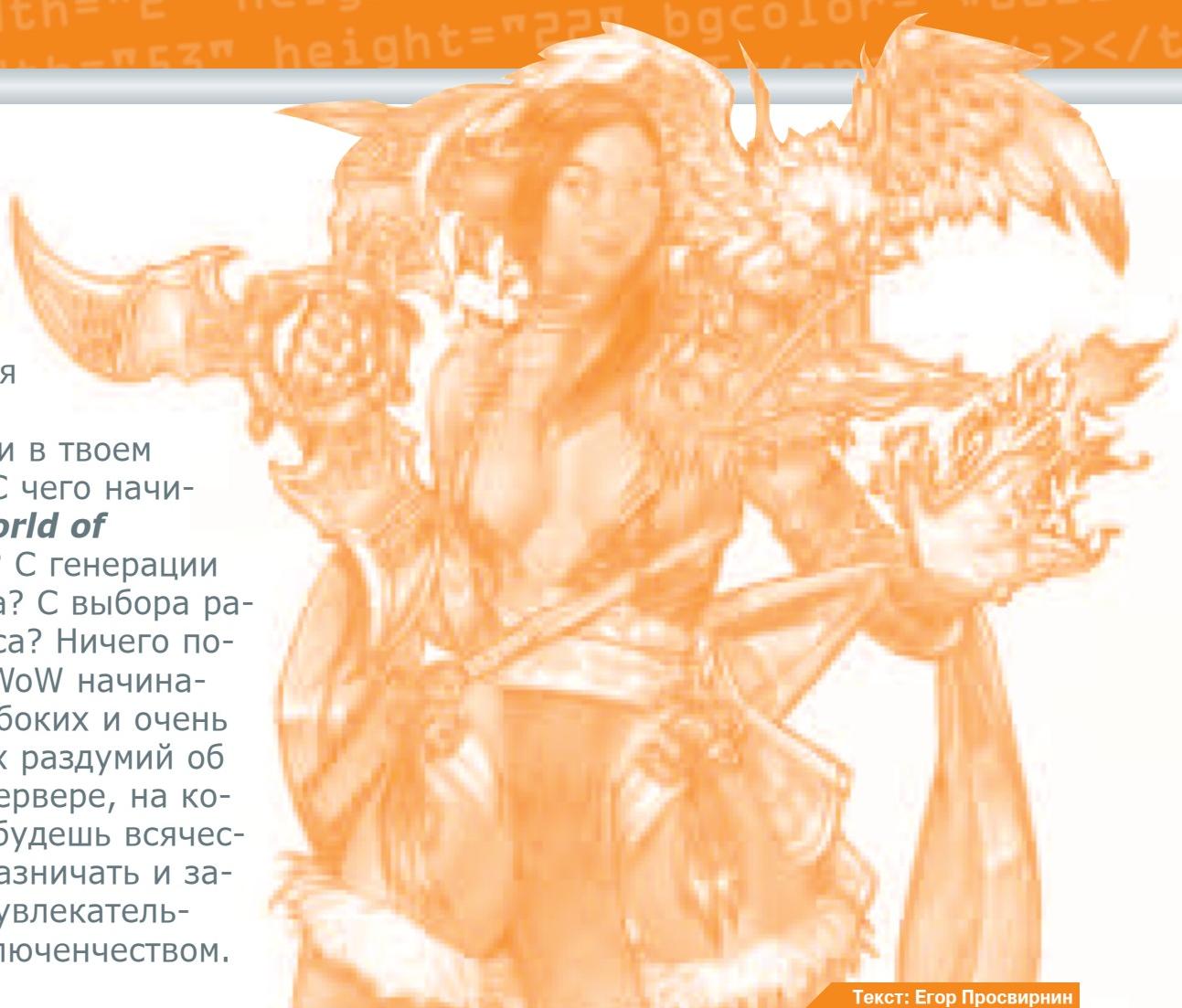
Оценка: 4



■ У каждого из семи героев свои силы и приемы.

С чего
начинается
Родина?

С картинки в твоем
букваре. С чего начи-
нается ***World of
Warcraft***? С генерации
персонажа? С выбора ра-
сы и класса? Ничего по-
доброго. WoW начина-
ется с глубоких и очень
печальных раздумий об
игровом сервере, на ко-
тором ты будешь всячес-
ки безобразничать и за-
ниматься увлекатель-
ным приключенчеством.



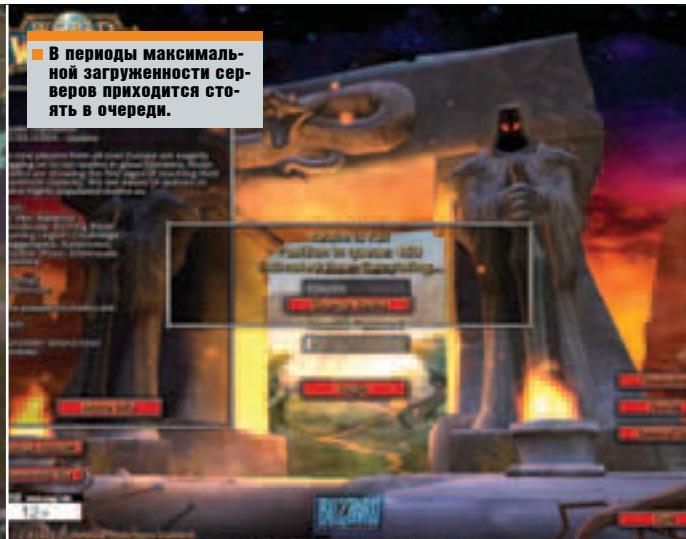
Текст: Егор Просвирнин

WORLD OF WARCRAFT

НАЧАЛО ВСЕХ НАЧАЛ



Многих интересует вопрос: какой тип сервера предпочтеть? Наличествуют сервера обычные (здесь упор делается на выполнение квестов; битвы между игроками возможны лишь при обоюдном согласии участников), сервера role-playing (отыгрыш роли) и PvP-сервера (для любителей битв между игроками). Для меня вопрос даже не стоял: PvP, PvP и еще пять тысяч раз PvP – платить 13 у.е. в месяц за сомнительные счастья ошиваться в толпе фриков (RP сервера) или ходить на медведей в компании пугливых американских домохозяйнов и домохозяек меня совершенно не прельщало. Только геноцид близких своих, жестокая война между Альянсом и Ордой, пылающие города, распятые тела – это мое. И тут открывались еще более широкие возможности проклятого выбора: PvP серверов запущено очень много, мне же хотелось поселиться только на одном. В конце концов, после долгих раздумий я остановился на двух – Ravencrest и Warsong. На первом собираются благородные доны и сеньоры из солиднейших буржуазных гильдий, второй облюбовало русскоязычное сообщество во-



обще и милый моему сердцу клан Souls Hunters в частности. Кроме того, там уже вовсю наводил шорох еще один автор нашего журнала – Алексей Смирнов. И вот я решился слиться в экстазе единения с родным народом и почти родной гильдией, в которой провел несколько изумительных **SWG**-месяцев. Мучиться со стороны конфликта не пришлось – Souls Hunters играют за Орду, туда мне и дорога. Над классом тоже думал не особо долго – mage, damage-dealer ужаснейшего свойства. А как известно, damage-dealer'ы ужаснейшего свойства всегда востребованы в любой группе. Выбор класса предопределил выбор расы – undead, именно их статистика лучше всего подходит для желающего пошкварить вражеские ягодицы огненными мячиками.

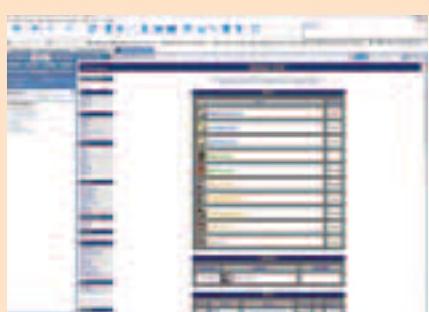
■ МЕРЗКАЯ НЕЖИТЬ!

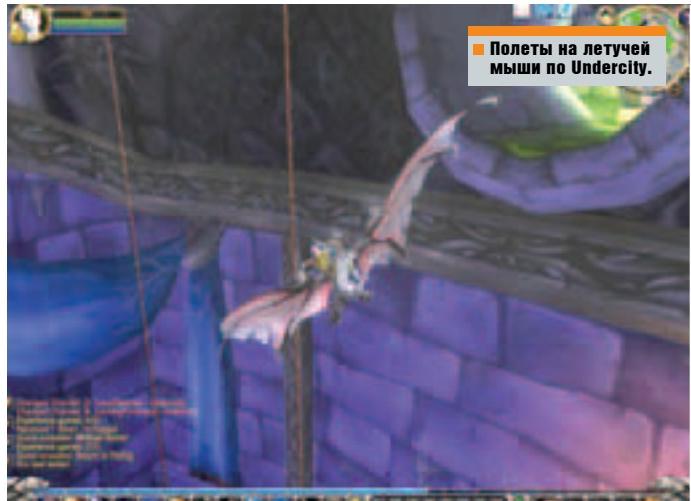
И вот я, свежевосставший трупик весьма неприятного экстерьера, выбравшись из своего склепа, вижу перед собой кладбище, деревеньку весьма заштатного вида и готового дать первый квест смотрителя (естественно, мертвого). Как я уже рассказывал в бета-превью (не поленись поднять подшивку), взял первый квест, ты ока-

зываешься меж жерновов адского развлекательного механизма. Задание было крайне простое – поговорить с местным лидером мертвиков, окопавшимся в заброшенной (и непременно оскверненной) церкви, которая располагалась буквально в 50 метрах от квестодателя. Выдав горсточку опыта, труп-священник дал еще пару поручений, за которыми затем последовали новые и новые, гм, приключения. В ос-

ЕСЛИ ЗАБЛУДИЛСЯ

Из-за довольно слабой навигационной системы в игре зачастую непонятно, куда и зачем бежать – сверкающими waypointами Blizzard пользователей не балует. Если ты застрял и не знаешь куда идти, то тебе прямая дорогая на сайт www.thottbot.com, скромно называющий себя "The World of Warcraft Database". На сайте ты сможешь найти ответы на самые заковыристые вопросы, начиная от информации по квестам и заканчивая характеристиками разных предметов. Настоятельно рекомендую тебе не строить из себя всезнайку, а вовремя обращаться за помощью.





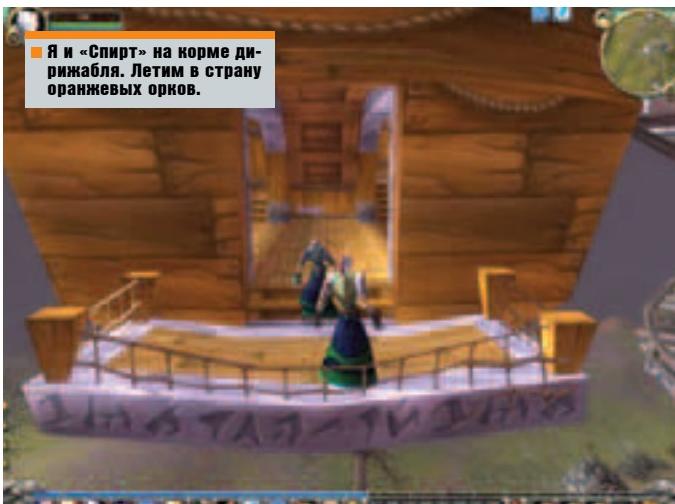
новном, сплошная банальщина: резня глыб пеньких зомби, коллекционирование разных интересных частей тел животных, сбор разбросанных по территории вещей и тому подобного. Вскоре последовало первое «групповое» задание – отправившись резать пауков, я обнаружил, что они для меня слишком сильны. Но, сконцентрировавшись с практиковавшимся неподалеку воином, я легким зачистил заброшенную шахту от мерзких арахнидов. Одна из первых заповедей, которую следует выучить начинающему приключенцу, гласит: «Если ты не можешь выполнить квест, не отступай, а попроси помочь парочку компаньонов». Запиши себе, пожалуйста, на манжете. Вообще, единственным заданием в стартовой деревушке, вызвавшим у меня сложность, была просьба одной подгнившей дамочки зарубить не менее подгнившего мужлану и похоронить его останки в могиле беспрокойной от отсутствия муженька блажевной. Найти и выпотрошить гуляку было делом пары минут, но вот с находением могилы, где

следовало похоронить его кусочки, возникли определенные трудности. Описание квеста гласило «нужная могила расположена в первом ряду нашего кладбища». Я перерыл все возможные захоронения, истратил месячный запас материальной ругани, но указанного в описании места так и не нашел. Как выяснилось позже, помимо стартового погоста, где появился мой немертвый маг, есть еще одно кладбище, за церковью. Его-то и имела в виду наша дамочка. Узнав про сей казус, я едва-едва сдержался, чтобы не написать гневное письмо в Blizzard.

PEOPLE IN THE CITY

Но вот, все задания в стартовом поселке деревенского типа выполнены, настала пора отправляться в путь – в Brill идем мы, друзья, в Brill! Выходя за пределы огороженной во-о-от такенным забором детской зоны, следует быть готовым к быстрой смерти – во взрослом мире обитают толпы агрессивных тварей неслабых уровней, которые готовы накинуться на новичка и сожрать его живьем (точнее, мертвьем). Я, слава богу, этой участи избежал (заклинания ледяной школы позволяли мне серьезно снижать скорость демонов), а вот другие путешественники были не столь удачливы – на обочи-





нах дороги в художественном беспорядке валялись тела несчастных. По пути встретился лучший друг детей и девочек Abomination (ты, несомненно, помнишь этого монстра по *Warcraft III*), попросивший подсобить и собрать травок для хозяина, которых сам он не может аккуратно нарвать в силу огромных размеров его ручищ. Этот квест проще всего выполнить, если ты сделал своей профессией *herbalism* – тогда при включенном «поиске трав» на миникарте отобразится гигантское множество необходимых аптекарю сорняков. Вторым своим навыком я выбрал алхимию – дабы собранные травки на месте перерабатывать в улучшающие всяческие интересные функции эликсиры. Достигнув впоследствии вершин мастерства, особо редкие микстуры можно будет продавать иным игрокам за радующее глаз вознаграждение.

DEAD HITMAN

И вновь – квестовая рутинка, «найди-убей-и-съешь», вылазки в ближние и дальние края, драки со зверьем. Буквально в прямой видимости от Brill'a расположился Undercity, этакая столица земель нежити. Но я сознательно его игнорировал, желая заявиться туда чисто

конкретным пацаном, а не низкоуровневым новичком. Поэтому я резал, резал и резал врагов без устали. Вообще, сражения у мага с одиночным противником протекают крайне специфично. Вначале внимание жертвы привлекалось броском *frostbolt* (замедляет передвижения жертвы на 60%) и, пока смертничек, еле-еле ворочая ногами, пытался таки до меня доковывать, я обрушивал на него всю мощь «наказаний яростных» и огненной школы в частности. Монстры одного со мной уровня, ты не поверишь, довольно часто дохли, даже не успев сделать ни единого удара. Если же благородных дам и господ набиралось в угрожающем здоровью количестве, я просто кидал *frost nova* (замораживает противника на 8 секунд; этого времени достаточно, чтобы добежать до границы с Канадой и обратно) и давал деру. Отдохнул, попил водички (восстанавливает ману), покушал хлебушка (регенерирует здоровье), особо хитрым заклинанием пополнил запасы еды и питья – и вперед, к новым приключениям!

В следующей серии: мрачные тайны столицы мертвых, путешествие в страну оранжевых орков, первая стычка с Альянсом, встреча на Эльбе со слезами на глазах. Не пропусти.

ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА



■ Даже если ты изберешь местом своего обитания сервер Warsong, тебе все равно не избежать общения с англоязычной публикой – даже там она составляет подавляющее большинство. Посему, перед выходом в бесконечный онлайн не поленись повторить курс английского – дабы не стоять соляным столпом перед знатными представителями буржуайской общественности.





И снова привет, дорогой читатель. Спешим поделиться с тобой еще одной историей, в которой мы расскажем тайны процесса разработки проекта *Lada Racing Club*. Мы долго решали, о чем написать в этот раз, ведь историй, о которых хочется рассказать, очень много. Приехав на первую уличную гонку в этом сезоне и проанализировав, какая музыка играет в каждой машине, услышав рев моторов, наша команда решила, что пришло время открыть все секреты о саундтреке к игре. Ведь, как ни крути, музыкальное сопровождение – одна из главных составляющих успеха! А достоверный звук – еще один способ приблизить игру к реальной жизни!

Текст: команда *Lada Racing Club*

ЧИСТЫЙ ЗВУК

Вопрос о том, какая музыка будет звучать на протяжении гонок, был открыт еще в самом начале разработки проекта. Мы сразу поняли, что для создания атмосферы настоящих уличных гонок, помимо прочих факторов, необходимы еще два компонента: качественный, реальный звук самих машин и драйворая, заводящая, заставляющая жать педаль газа до упора музыка. Что касается непосредственно звука, то сначала нам казалось, что все сделать легко и просто, благо, у нас есть свой звукорежиссер, который достаточно подкован в своем деле. Что может быть проще, чем записать все звуки и импортировать их в игру? Можно вообще воспользоваться звуковыми библиотеками, в которых наверняка найдется что-то более-менее подходящее. И, скорее всего, для каких-то случаев мы так и поступим. Но по

большей части звук должен быть настоящим, похожим на то, что мы слышим в реальной жизни. И вот в этот момент на нас стали одна за другую ссыпаться проблемы. Например, записать чистый звук, с которым можно полноценно работать, на шумных гонках не представляется возможным. В первую очередь на помощь пришли некоторые наши партнеры, которые с удовольствием поделились своими заготовками. Например, компания **Remus** предоставляет нам матрицу звуков выхлопных систем. А это весомая помощь, тем более, такого известного бренда! Но этого было все равно недостаточно, особенно если учитывать тот факт, что звук в игре будет меняться. То есть нам нужно было найти несколько машин (ведь каждая машина звучит по-разному)

и студию, в которой бы можно было записать нужные звуки, либо просто тихое местечко. Задача, надо сказать, не самая простая. Однако на помощь снова пришли наши партнеры, которые с удовольствием предоставили свои помещения для выполнения этих задач. Теперь все зависит уже непосредственно от нашего звукорежиссера, но мы уверены, что он не подкачет!

СЛУШАЙ СВОЮ МУЗЫКУ

Что же касается музыкального сопровождения, то решить этот вопрос оказалось и легко и сложно одновременно. Для начала нужно было хотя бы приблизительно решить, в каком стиле делать саундтрек. Понятное дело, каждый в команде хотел, чтобы звучала та музыка, которая нравится ему. Но мы постарались быть более-менее объективными. Для начала мы проанализировали, какую музыку слушают уличные гонщики. Ведь ни для кого не секрет, что в каждом сезоне у гонщиков есть свой музыкальный фаворит, который громко звучит из машин. Сразу стало понятно, что, благодаря западным веяниям, основная музыка гонок – это рэп. Следующим шагом стал опрос будущих игроков касательно музыки на официальном форуме игры. И вот тут мнения разделились. Кто-то был обеими руками за тяжелые композиции, кто-то кричал о том, что лучше рэпа ничего нет, пиарменеджер проекта искал единомышленников в плане электронной музыки, а часть будущих игроков вообще предложила добавить возможность использования собственных мелодий.

Посовещавшись, команда пришла к выводу, что нужно постараться удовлетворить все желания фанатов *Lada Racing Club*. Поэтому мы решили, что в игру можно будет импортировать любую музыку. На самом деле, кто-нибудь мог бы ограничиться и этим, но только не мы! Наш проект необычен во всем, так почему же не сделать чего-то необычного с саундтреком? Например, пригласить известного исполнителя и предложить ему записать для проекта заглавную тему...

Так мы и поступили, выбрав в качестве хэдлайнера популярную среди молодежи группу **«Каста»**. Сама идея понравилась членам группы сразу, однако, чтобы написать настоящий хит, нужно максимально прочувствовать атмосферу того, о чем ты по-





ешь. Поэтому нашей задачей стало ознакомление ребят с историей ночных гонок. После обсуждения всех деталей музыканты начали работу. Кстати, для аранжировки ребятам потребовались звуки машин, которые мы с радостью им и предоставили. А дальше дело за малым – прослушивание черновых вариантов, жаркие споры, напевание мелодий и шлифовка лирики. В данный момент композиция готова на 99%, осталось лишь доделать аранжировку. Параллельно с написанием песни мы занимались еще и тем, что знакомились с творчеством молодых и пока еще неизвестных, но талантливых рэп-исполнителей. Так что не исключено, что после выхода Lada Racing Club на прилавках музыкальных магазинов появится диск с саундтреком из игры, в котором себя покажут новые музыканты.

РАДИО LRC

А вот самое интересное, как всегда, остается на десерт. Рассказывая об опросе на форуме, мы не упомянули тех, кто предложил сделать в игре... настоящее радио, чтобы каждый игрок смог настроиться на любимую волну и с удовольствием погонять под привычную музыку. С самого начала было неясно, что может из этого получиться, и получится ли что-либо вообще, потому как подобных precedентов в российской игровой индустрии еще не было. В первую очередь мы стали активнее слушать радио, чтобы понять, кто сейчас лидер, какие радиостанции слушает большее количество людей, и какие радиостанции больше всего совпадают с нами по целевой аудитории. Основательно изучив рынок, мы пришли к выводу, что самыми популярными и прогрессивными являются радиостанции **Русской Медиа Группы** («Динамит», Monte Carlo, «Русское Радио», MAXIMUM, «Русское Радио 2», «Хит-FM»). После долгих переговоров мы заключили соглашение! Наша партнерская программа предусматривает много приятных и полезных бонусов. Например, в эфире этих радиостанций после выпуска

игры мы будем разыгрывать массу приятных призов и сувениров среди поклонников проекта. Но самым главным является тот факт, что РМГ предоставляет нам по два часа эфира каждой радиостанции для использования в игре! Надеемся, всем приятно будет услышать хиты от таких известных исполнителей, как, например, Appolo 440, Paul Oakenfold, The Offspring, Linkin Park и так далее. А знакомые джинглы не дадут усомниться в том, какое радио игрок слушает в данный момент. Искренне надеемся, что такое сотрудничество придется по вкусу и нашим игрокам. Вот и все вкусности на этот раз. О новых событиях в разработке Lada Racing Club читай в следующем номере!



HEROES V of MIGHT and MAGIC

НОВАЯ ВСЕЛЕННАЯ

Город тянулся к солнцу всеми своими башнями. И отдельно, словно перст, указывающий ввысь – туда, где скрыта высшая Истина, – возвышалась башня Школы Магии, одним своим видом внушающая трепет и уважение к этой сокровищнице знаний. В ней во время своего пребывания в городе обучались новым заклинаниям сами Герои. А пока туда бежал растрепанный мальчишка. Он торопился – Учитель не любит опоздания.

– Здравствуй, Учитель! – взглядел на песочные часы на столе и облегченный вздох: успел.

– Здравствуй, – улыбнулся в бороду старик. Сегодня ему предстоит рассказать новому ученику об устройстве Вселенной, в которой они живут.

Судя по блеску в

глазах и по тому интересу, с которым он оглядывает комнату, у мальчика живой ум. И как знать, возможно, когда парень вырастет, он станет Героем и поведет за собой армии... Мальчик заметно волновался:

– С чего мы начнем, Учитель?

– С визуальной концепции, – улыбнулся он. – Внешний вид – это первое конкретное представление о предмете и о мире. Например, люди из Большого мира уже видели изображения нашей Вселенной – они весьма заинтересовались тем, что готовится Пятая Эпоха – и теперь анализируют увиденное, на его основе выстраивая свое представление о нашем мире. Вот и мы с тобой начнем с красоты.

Учитель на минуту замолчал, погладил бороду и начал свой рассказ:

– Вначале наш мир задумывался по-другому – стиль у него должен был быть сказочным, чистым, нарочито добрым. Но потом Творцы решили сделать мир более «взрослым», настоящим. Их целью было найти такой визуальный стиль, при котором реалистичность графики не мешала бы, а даже дополняла общее ощущение причудливой сказочности. И такая золотая середина была обретена.

Учитель обвел рукой вокруг, и мальчик как будто заново увидел все: дома и башни города, а за ним – зеленые холмы, покрытые цветами, среди которых бежала река и возвышалась мельница, с другой стороны города – лес, а вдали, на горизонте – скалистые горы...

– Для того чтобы «сказка стала былью», особое внимание уделяли и масштабам. Раньше сложно было поверить в происходящее, когда, например, могущественный дракон казался такого же размера, как обычный лучник.

Ученик хихикнул.

– Из-за этого у людей уменьшалась вера в нашу Вселенную – и этому тоже уделили отдельное внимание. Конечно, абсолютно честный масштаб без ущерба геймплею и удобству управления воплотить не получится, по крайне мере на данном этапе развития технологий. Но, тем не менее, Творцами был сделан большой шаг в эту сторону. Теперь картинка выглядит более реалистичной, а наша Вселенная стала ярче, контрастнее, похожей на реальность.

Ты, наверное, слышал об общей формуле, которой подчиняются все визуальные аспекты нашего мира? Мальчик с готовностью кивнул:

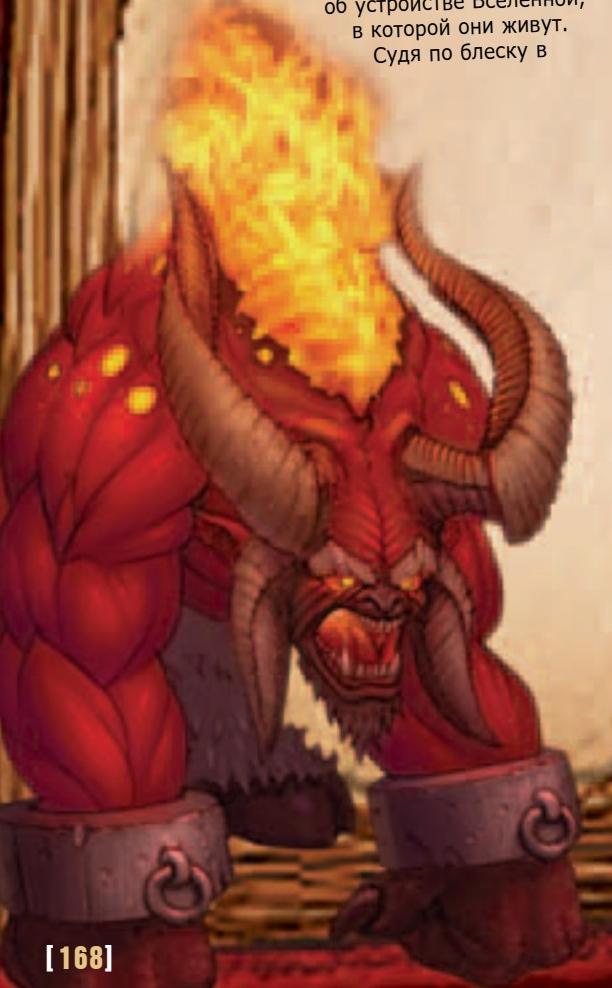
– «Облик предыдущих серий плюс Большая осмысленность».

– Верно! – Старик улыбнулся. Этот закон знали все взрослые, но редко какой ребенок мог рассказать его. Обычно они узнавали его уже в Школах. – А что это значит?

Мальчик наморщил лоб:

– Что наш мир опирается на предыдущие Эпохи, но при этом более проработан с точки зрения прототипов?

– Молодец! – Учитель в очередной раз поразился смыслености мальчика. – При создании наших рас Художники опирались и на предыдущие Эпохи серии «Героев Меча и Магии», и на другие ведущие фэнтезийные миры, и на человеческую историю, и даже на человеческую мифологию – чтобы создавать с одной стороны интересные и самобытные, а с другой – узнаваемые образы. При этом периоды, бравшиеся за прототипы, представлены крайне широко – это и Европа Средних веков, и эпоха варваров, и Декаданс, и многие другие исторические и культурные прототипы. К этим историческим сэмплам, конечно, добав-





лена стилизация в сторону всевозможных деталей: обвески, ремешки, другие элементы дизайна. При создании архитектурного облика городов и их строений также изучались наиболее яркие примеры архитектуры того исторического времени, которое легло в основу концепта каждой расы, и уже на его основе Художники творили облик крепостей.

Ну вот, это основные идеи, которые были заложены в реализацию нашего мира. А теперь давай поговорим об их воплощении. Конечно же, ты заметил, что наш мир, в отличие от всех предыдущих Эпох, полностью трехмерный.

– Потому что так модно, да? – с пониманием спросил мальчик.
– Не совсем, – улыбнулся учитель. – С одной стороны, да, время всегда повышает свои стандарты и ставит новые требования. И, конечно, хочется взять ту планку, которая стоит перед нами – и поднять ее даже выше. Но с другой стороны, 3D позволяет реализовывать интересные возможности, как приятные глазу, так и важные для игрового процесса. Это свободная камера, которую можно приближать и удалять, рассматривая объекты со всех углов и получая наиболее полное впечатление об окружающем мире. Это, например, возможность отыгрывать рельеф местности. И многое другое. При этом, учитывая возможности современных компьютеров, можно не экономить на качестве воплощения – картинка такая же яркая, красавая, насыщенная и детальная, как и в старом добром 2D.

Кстати, если ты заметил, кардинально изменился подход к городу. Если раньше это был двухмерный экран, то теперь это – трехмерная сцена, отдельный кусок мира, который можно рассматривать со всех сторон, приближать и удалять камеру, в общем – самый настоящий город. Изначально, воплощая крепости, Художники рассматривали несколько





подходов: двухмерный экран наподобие городов предыдущих Эпох, но более детальный и красивый, трехмерное воплощение части замка – его квартала со всеми ключевыми зданиями, и даже воплощение города на общей карте. Тогда еще идея полностью трехмерного замка воспринималась на уровне чего-то недостижимого или даже этакой профессиональной шутки. Вначале воплотили городскую сцену и поняли, что этого недостаточно по сравнению с таким детальным и масштабным стилем воплощения всей остальной игры. Идея с городом прямо на «приключенческой» карте при ближайшем рассмотрении тоже оказалась не совсем тем, к чему мы стремились... Хотелось сделать по максимуму – и в итоге решили-таки попробовать воплотить целый трехмерный город. Конечно, поначалу эта задача даже Художникам Нивального ордена казалась практически невыполнимой: колоссальный объем работ, отсутствие подобного опыта, и как следствие – неизвестность того, что получится на выходе. В противовес же этому – жгучее желание сделать замок таким же эпическим, колоссальным и зрелищным, как и вся игра, и вера в собственные силы. И результат получился впечатляющий! Можно даже сказать, что произошел некий перелом сознания – взята очередная ка-

звшаяся недоступной высота. Да причем какая! Когда скриншоты города были отправлены продюсерам, те вначале подумали, что это всего лишь концепция с фейковыми моделями, но никак не настоящие скриншоты. Переспрашивали несколько раз. Ну а когда увидели город вживую – буквально онемели, будто заклинание на них наслали. Правда, потом пытались сохранить лицо и уверяли, что они-то сразу поняли, что скриншоты настоящие. Они, мол, и ждали от «Нивала» нечто подобное – но было очевидно, что результат превзошел даже их ожидания. Мальчик рассмеялся. Старик улыбнулся и продолжил:

– Кстати, о заклинаниях. Идея красоты и зрелищности, красной нитью проходящая через весь концепт визуальной части игры, получает свое максимальное развитие в сценах боя. Основная часть заклинаний перешла в Пятую Эпоху из двух предыдущих, поэтому сделали максимально узнаваемыми для всех, кто вел Героев в бой в этих Эпохах. Тем не менее, с развитием технологий появилась возможность модифицировать и заклинания, сделать их еще более привлекательными. Отныне сцены боя выглядят очень зрелищно – полная трехмерность, общее соблюдение масштабов существ, красочные и эффектные заклинания...

Учитель заметил, как у мальчишки загорелись глаза, и усмехнулся. Да, этого парнишку не влекут никакие ремесла – видно сразу, хочет быть Героем...

– Учитель, а ты сказал, что основные заклинания перешли из предыдущих Эпох, а Герои? Они тоже?

– Видно уже и кумира для подражания себе выбрал, – подумал Учитель, услышав волнительное дрожание в голосе парня.

– Да. Несмотря на то, что изначально Творцы хотели пригласить новых Героев, решили все же продолжить общую историю «Героев Меча и Магии». Многие Герои также перешли из Третьей и Четвертой Эпох, только портреты у них теперь красивее и детальнее. Но.... – взгляд на часы – это уже тема следующего урока, где мы начнем говорить об игровом процессе. А сейчас мне пора, иначе я пропущу нужное мне расположение планет и не смогу составить гороскоп.

Мальчишка с покорным вздохом поднялся и пошел к двери. Но потом, вероятно, сожаление о еще сокрытых знаниях сменила радость от новых открытий и глаза его посветели.

– До свидания, Учитель! Спасибо!

– До свидания! Пусть удача сопутствует тебе на твоем пути. Он посмотрел вслед убегающему мальчишке и подумал: «Да, из него выйдет славный Герой!»



БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО СПОРТ

Хочешь?

- надрать коллег в Counter-Strike или Quake 3?
- попасть на зарубежный турнир?
- замутить собственный чемпионат?
- выиграть навороченный автомобиль?
- стать крутым киберспортсменом?

**В первом
номере:**

На страницах:

- эксклюзивный репортаж с чемпионата мира по киберспорту ACONS
- скандальная рубрика «Лапарацци»
- самые безбашенные призы в истории киберспорта
- интервью: uNkind, Deadman, Evil, Venemа, Virtus.Pro-Sally

ЖУРНАЛ ПРО ГЕЙМЕРОВ

cybersport

**Получи 1-й номер
БЕСПЛАТНО!**

Заполни анкету журнала **Cybersport** на сайте <http://www.gameland.ru> или заполни купон и отправь его одним из трех способов **до 15 июля**:

- по e-mail: cybersport@gameland.ru
- по факсу: 924-96-94
- по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, 000 «Гейм Лэнд», отдел подписки

КУПОН

ФИО _____

Возраст _____ e-mail _____

Адрес с индексом (для отправки первого номера)

cybersport



МЕЖДОУСОБНЫЕ ВОЙНЫ


ВСЕ НА СЕРВЕР

Мультиплер. Как много в этом слове для сердца геймера слилось! Особенно, если речь идет о жанре стратегии в реальном времени. Играть против AI, пусть даже такого искусственного, как AI в «**Блицкриг II**» – это не то, что сражаться против другого человека. Не лучше и не хуже – просто другое. Сетевой и одиночный режимы – это, считай, две разные игры...

Итак, какой же он, мультиплер «Блицкрига II»?

В прошедшем месяце мы очень плотно занимались созданием **nival.net** – отдельного многопользовательского ресурса, подобного **battle.net** и прочим серверам, осуществляющим поддержку мультиплерных режимов (даже купили непосредственно сам сервер – красивый такой, похож на DVD-плеер, только жужжит громче). Так что теперь, благодаря **nival.net**, многопользовательская игра в «**Блицкриг II**» (а в последующем и в другие нивальные игры) станет еще интереснее и удобнее. Во-первых, теперь, после очередной победы ты сможешь наслаждаться ростом своего

рейтинга среди игроков и постепенно получать повышения в воинском звании. Как говорится, плох тот солдат, что не мечтает стать генералом! А за особые заслуги на поле боя игроки получат медали. Всего медалей будет около тридцати, так что выдаваться они будут действительно наиболее талантливым полководцам. Кроме того, ты сможешь осуществлять поиск подходящих противников – например, выбрать соперников, чей рейтинг и, следовательно, уровень игры близок к твоему. Или найти практически сформировавшиеся, «ждущие» команды, собирающиеся сражаться в том периоде войны, который тебе интереснее, и присоединиться к ним. То есть, наш сервер поможет тебе наслаждаться максимально «твоей» игрой – того уровня и того вида, которая тебе интереснее и ближе. В общем, всесторонних возможностей для фана в мультиплере «**Блицкриг II**» еще больше, чем в оригинальной игре. А это значит, еще насыщеннее и еще яростнее будут греметь многопользовательские сражения...

ЗАБРОШЕННАЯ ПОЗИЦИЯ

Концепцию многопользовательского режима мы вынашивали около двух недель. Хотелось, чтобы игра была и стратегической, и тактической, чтобы геймеру приходилось и наступать, и обороняться, чтобы был хороший баланс, и вместе с тем, чтобы полководцы имели возможность использовать разные стратегические и тактические

решения... Каждый день гейм-дизайнеры собирались на несколько часов в переговорной и думали, высказывались, спорили, иногда ругались (но всегда мирились!) – и, наконец, на десятый день из всех лучших идей и предложений собрали ее – концепцию. Целью сетевой игры является захват всех ключевых точек – опорных пунктов – на карте. Этими пунктами могут быть заброшенная позиция, полевой (или городской) штаб, завод, вокзал – в общем, стратегически важные объекты. При этом, захват каждого опорного пункта не только приближает тебя к победе – это также дает массу стратегических и тактических преимуществ, самое главное из которых – увеличение количества вызовов подкреплений и ускорение их прибытия. То есть, скажем, если раньше ты мог рассчитывать на три вызова подкреплений каждые полчаса, то с захватом очередного опорного пункта это количество увеличивается – скажем, до пяти вызовов. Кроме этого, опорный пункт является хорошо укрепленным и поэтому представляет собой отличное место для построения обороны. Ну и, наконец, захватив когда-то заброшенную позицию, ты сможешь найти там несколько заброшенных же, но отлично действующих пушек, которые окажутся весьма кстати при сооружении здесь оборонного пункта... В общем, взятие каждого опорного пункта приносит множество разных бонусов – как очевидных, так и тех, которые могут оказаться приятной неожиданностью.





Кстати, опорные пункты на карте можно не только захватывать, но и разрушать – в этом случае противник также лишается данного пункта. Скажем, если его штаб так хорошо укреплен, что к нему ну никак не может подобраться ни твоя штурмовая пехота, ни прокачанные танки – разбомби его с воздуха. Разрушенный же объект можно будет отремонтировать при помощи специальных инженерных грузовиков и забрать его себе. Таким образом, благодаря функции ремонта опорных пунктов сохраняется баланс между «рашовым» написком и вдумчивой обороной, который так сложно соблюсти.

РАССТАНОВКА СИЛ

Кстати, общий баланс в мультиплееере «Блицкрига II» не симметричен – у каждой стороны есть свои уникальные тактические преимущества, свои слабые и сильные стороны. Например, у одних есть самолеты, а у других поддержка с воздуха отсутствует, но зато имеются очень мощные, сильные танки. То есть, в сумме все силы равны, но для каждой стороны необходимо будет выработать свою уникальную тактику. При этом тактика может меняться в зависимости от технического уровня, то есть, от периода сражений. Да-да, в мультиплееере реализуются четыре разных периода Второй мировой войны, и в зависимости от конкретного периода меняется и набор юнитов для каждой стороны. Так что ты сможешь выбирать не только страну, но и тот период войны, в котором хочешь играть! Кроме того, на силу войск, находя-

щихся под твоим командованием, влияет и их опыт – как и в одиночном режиме, с получением опыта каждый род войск становится все сильнее и получает новые возможности. Причем, если в одиночном режиме командиров (которые и получают опыт, распространяя его на своих подопечных) к родам войск назначает игрок, то в мультиплееере командир к каждому роду войск уже приписан, что значительно ускоряет процесс накопления опыта.

КРЕЩЕНИЕ ОГНЕМ

Если ты был на КРИ 2005, то, возможно, наблюдал за проведением на нашем стенде многопользовательского турнира по «Блицкригу II» – а может, даже, был и в числе его участников! Открою тайну – наши гейм-дизайнеры, да и все мы волновалась еще больше, чем участники турнира. Еще бы, ведь это первая демонстрация мультиплееера игры широкой общественности! Сами-то мы все, понятное дело, играли по сети не раз и не два, порой всей компанией до глубокой ночи засиживались, азартно отбивая атаки друг друга и захватывая новые опорные пункты. А теперь напряженно следили за отчаянно сражающимися геймерами – ну как, нравится ли, интересно ли?! И – ура! – общественное мнение пока-

зало – нравится! Вместо запланированных трех матчей нам пришлось проводить аж семь, так много было желающих. Ну а те, кому удалось опробовать мультиплееер в действии, вставали от компьютеров с горящими глазами. Еще бы, какими жаркими были некоторые схватки! С какими, порой, неожиданными поворотами команда, оставшейся всего с одним пунктом, удалось потом ударно отстроить разрушенные пункты, отбить захваченные, и в результате победить! Так что первое крещение огнем наш мультиплееер уже прошел. Сейчас продолжается отладка и балансировка некоторых сетевых карт, идет стресс-тест – проверка, нормально ли выдерживает новый сервер большое количество игроков, – прочесывается все и вся на предмет разных багов и рассинхронизаций... В общем, готовим орудие к бою!



Creative восстановит MP3-файлы

Если любимый MP3 или CD не устраивает тебя по качеству звука, ты можешь перекодировать его в новый формат *Xtreme Fidelity*, придуманный компанией **Creative Technology**.

Дело в том, что вся музыка на современных компакт-дисках записывается с 16-битным разрешением, получаемым при компрессии оригинального студийного 24-разрядного аудиоматериала. При конвертации файлов с компакт-диска в формат MP3 детальность звука снижается, что хорошо слышно на качественной акустике. Как заявляют представители разработчика, стандарт *Xtreme Fidelity* в паре с новым аудиопроцессором *Creative X-Fi* (он в 24 раза мощнее *Audigy*) позволяет

вернуть музыке былое качество. Для геймеров в новом чипе подготовили отдельный сюрприз – дополнительное расширение стандарта *EAX Environmental Audio*.



AGP-видеокарты получают второй шанс

Если в твоей системе стоит видеокарта стандарта AGP, и с ней жалко расставаться, то эта новость тебя, без сомнения, заинтересует. Компания **Albatron** пошла навстречу многочисленной армии геймеров, которые не спешат переходить на новый разъем: как следует из анонса на официальном сайте этого производителя, в скором времени планируется выпустить переходник под названиею ATOP (AGP-to-PCI).

С помощью такого устройства можно будет заставить работать AGP-видеоадаптер на материнской плате PCI Express. На данный момент правильное функционирование гарантировано только с графическими процессорами от **nVidia** определенных моделей: GeForce MX 4000, FX 5200, FX 5700, FX 5700 LE, 6800 и 6200A (NV44A). В широкой продаже ATOP появится в середине лета. Ориентировочная розничная цена устройства составит 20 долларов.



Бесплатная голосовая связь от Logitech

Одним из плюсов новой гарнитуры от **Logitech** – USB Headset 250 является совместимость с программой *Skype*.

После регистрации в это системе, ты сможешь бесплатно общаться с другими абонентами в любой точке мира, одновременно обмениваться текстовыми сообщениями, подавать голосовые команды, принимать участие в многопользовательских сетевых играх, чатах и т.д. Модель также отличается высокочувствительным микрофоном, фильтрующим фоновые шумы (аналогичная система применяется в авиации). Его положение легко регулируется, а гибкий держатель можно полностью отвести в сторону, чтобы использовать гарнитуру только для прослушивания файлов. Ориентировочная розничная стоимость новинки – 50 долларов.



40 дюймов за 400 долларов?

Посмотри внимательно на свой монитор: если модель новая, то вряд ли тебе придется на ум искать ее замену в течение ближайших пары-тройки лет. Однако в компании **Motorola** считают по-другому. Дело в том, что ее инженеры близки к тому, чтобы полностью изменить отрасль плоскопанельных дисплеев. Совсем недавно американцы представили публике действующий прототип цветной матрицы, состоящей из углеродных нанотрубок (*CNT*). Подобная технология позволяет создавать высококачественные экраны значительно дешевле тех, которые производятся сегодня. На разработку, получившую имя *Nano Emissive Display* (*NED*), лаборатория фирмы потратила 15 лет исследований. По оценкам аналитиков из *DisplaySearch*, специализирующихся на рынке средств отображения, стоимость производства 40-дюймовой *NED*-панели будет ниже 400 долларов. О сроках начала промышленного производства таких устройств пока ничего не сообщается.



Клавиатура «сделай сам»

Профессиональные геймеры часто жалуются на недостатки стандартных клавиатур. За очередным анонсом «самой удобной в мире», как правило, следует разочарование, ведь у каждой руки своя анатомия. Компания **Ergodex** решила отдать все на усмотрение пользователя и выпустила уникальный гибрид клавиатуры и графического планшета. Устройство под названием *DX1* мало подходит для печати текстов, а вот любители компьютерных игр останутся довольны. Для них все и было задумано, так как отличительная особенность необычного гаджета – возможность создавать новую раскладку под каждую стрелялку или бродилку. При этом расположение и функции клавиш можно менять «на самом интересном месте», например, во время виртуальной битвы. Создатели рассматривают применение новинки и в других приложениях – от систем проектирования *CAD* до редактирования аудио и видео файлов. В комплект поставки входят: *USB*-совместимый планшет, набор из 25 клавиш, наклейки и драйвера. Стоимость *DX1* составляет 50 долларов.



8 мс из России

Скорость отклика матрицы – одна из наиболее важных характеристик LCD-монитора. Медленная реакция пикселей приводит к размытию объектов, что иногда наблюдается в динамичных игровых сценах. Новые LCD-мониторы от компании **Prestigio** – P175M и P175MB представляют собой усовершенствованные модификации

модели P175. Они изготавливаются на заводе «Арсенал», расположенным во Владимирской области, и оснащены новейшей 8-миллисекундной матрицей производства **Samsung** с высокой контрастностью (700:1).

Для сравнения, их предшественник был с параметрами

12 мс и 500:1. В новинках также впервые применена новая запатентованная технология – задняя часть корпуса сделана из металла. По заявлению представителей

компании, такая конструкция уменьшает помехи и, таким образом, улучшается качество изображения. Мониторы уже поступили в продажу, их рекомендуемая розничная цена составляет 289 долларов.



iRU улучшает цветопередачу

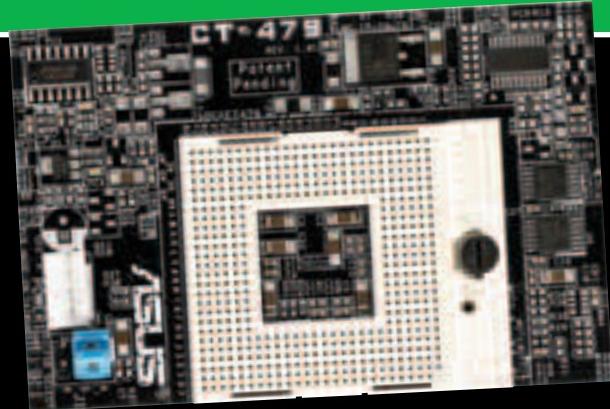
Не секрет, что дисплеи мобильных компьютеров по многим пунктам уступают настольным LCD. Устанавливая другие типы матрицы в ноутбуки, производители руководствуются не злым умыслом или желанием сэкономить, а требованиями к миниатюризации и энергопотреблению. Но есть способ улучшить цветопередачу, не увеличивая при этом размеры компьютера и «прожорливость», – с помощью нанесения специального глянцевого покрытия. Каждая фирма называет этот слой по своему (**Sony** – Xbright, **Toshiba** – True Bright), а суть остается одна: при внешнем освещении экран «бликует» чуть сильнее, но демонстрирует гораздо более глубокие и насыщенные цвета.

Мы привыкли, что цены на такие ноутбуки слегка «кусаются», поэтому можно только приветствовать выход на рынок обновленного лаптопа **iRU Novia 3221** с покрытием матрицы Glare (что в переводе с английского означает «зеркальный»). При очень компактных размерах (269,8x205x37 мм) и весе менее 2 кг, модель обладает широкорформатным экраном 12,1 дюйма на 1280x800 пикселей и поддерживает процессоры **Intel Pentium M** на ядре Dothan. Ну а главное – низкая цена, которая составляет от 999 до 1249 долларов в зависимости от комплектации.



Новый чип от nVidia – в полтора раза быстрее

Геймерам впору хвататься за голову: не успели еще «распробовать» существующие топ-модели видеокарт, как **nVidia** выпускает новый чип, производительность которого, по сообщениям производителя, будет превосходить GeForce 6800 Ultra в полтора раза. По неофициальной информации, графический процессор G70 станет работать с ядром и памятью на частотах 430MHz и 1400MHz соответственно, а его пропускная способность составит 38,4Gb в секунду. Технология изготовления до конца года останется прежней – 110 нм, а в декабре планируется переход на 90 нм. Стоит обратить внимание на требования к блоку питания: для работы потребуется как минимум 400W или 500W для SLI. Видеокарты на новом чипе будут обозначаться как "GeForce 7800", а появление их на рынке западные слухмейкеры прогнозируют уже в середине лета в трех вариантах исполнения: стандартный, GT и GTX.



Переходник для процессора от ASUS

Компания **ASUS** выпустила необычное устройство, с помощью которого она планирует не только реанимировать устаревающую платформу Socket478, но и сделать ее довольно популярной среди оверклокеров. Речь идет о переходнике CT-479 стоимостью 40-50 долларов. Этот незамысловатый с виду гаджет позволяет использовать в настольной системе мобильные процессоры, предназначенные для ноутбуков. Помимо низкого тепловыделения и тишины, «камень» из переносного компьютера можно еще и разогнать. К слову, на сайте <http://www.anandtech.com> провели тест с использованием нового устройства, установленного на материнскую плату ASUS P4P800-SE. В результате Pentium M 770 (2,13GHz), который «подрос» до 2,56GHz, в **Doom 3** опередил все настольные процессоры, в том числе и AMD Athlon 64 FX-55, показав 102,8 fps. На сегодняшний день адаптером поддерживаются все решения на ядрах Banias и Dothan (в том числе и Celeron M), за исключением наиболее редких вариантов – Low Voltage и Ultra Low.

Платформа под знаком “939”



Автор: Дмитрий Окунев,
test_lab@test_lab@gameland.ru

Тестирование материнских плат Socket 939

КАК мы тестировали

Все платы оценивались на предмет функциональности, удобства установки, расположения элементов и дизайна в целом. Кроме того, на конечное мнение влиял комплект поставки – всегда приятнее держать в руках устройство, снабженное не только инструкцией и диском с драйверами. Немаловажную роль, конечно же, сыграли тесты – платы были «прогнаны» в *Doom 3* и *Far Cry* на трех популярных разрешениях на максимальной детализации.

ЧТО мы тестировали

- ASUS A8V-E Deluxe
- Abit AN8
- ECS RS480-M
- MSI K8N SLI Platinum
- MSI K8N Neo4-F
- ECS KN1 Extreme
- Gigabyte GA-K8NMF-9
- ASUS A8N-E

Типичная ситуация: видеокарта уже не «тянет» современные игры и хочется взять новую, но не простую, а на современной шине *PCI-Express*. Но тут на пути встает препятствие – твоя производительная и функциональная материнская плата снабжена устаревающим разъемом *AGP*! Незапланированный апгрейд второго устройства, самой что ни на есть основы компьютера, приводит к нездельным раздумьям: как не ошибиться в выборе? Мы решили оказать тебе небольшую помощь и протестируем несколько моделей «мамок» на новой платформе от AMD – *Socket 939*.

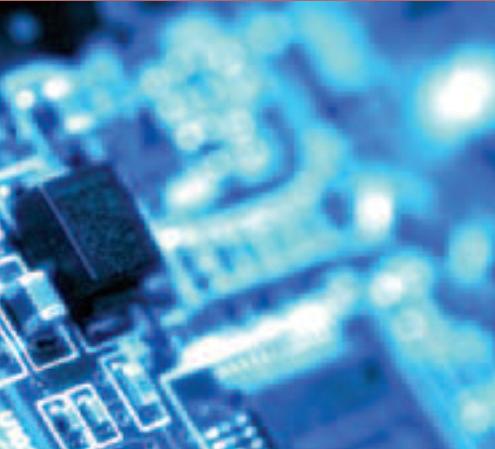
Давай попробуем разобраться, что же это за зверь такой, *PCI-Express*, и зачем нас на него так стремительно «пересаживают»? Шина с новым интерфейсом быстро вытеснила *AGP* на периферию компьютерной индустрии, отправив платы на старых разъемах отдыхать в секторе Low-End'a. Однако не все еще ясно представляют себе практический смысл подобной рокировки.

В чем же заключаются преимущества новой шины? Скажем так: основания для «большого перехода» на *PCI-Express* существуют, хотя у пользователя и нет особенного выбора.

Итак, первая причина – новая шина получила большую пропускную способность: если *AGP* обеспечивает 2Gb/c в своей последней версии (8x), то *PCI Express x16* – 4Gb/c. Справедливо ради заметим, что даже *Doom 3* на максимальных настройках вполне довольствуется 1Gb/c, и дальнейшее уве-

личение этого значения не приводит к изменению производительности. Казалось бы, какой смысл? Предположим, однако, что он вскоре появится. Достаточно взглянуть на скриншоты (пусть и довольно «отрендеренные») игр следующего поколения для новых консолей, чтобы осторожно предположить: пресловутый фотorealизм виртуального мира, возможно, еще «за горами», но горы эти уже не столь высокие, как нам думалось раньше. Более того, от скоростной шины и сейчас есть вполне реальная польза, например, при редактировании и обработке видео – ведь пропускная способность в обратном направлении (от графической карты к чипсету) *AGP* была сильно ограничена. В тех странах, где появилось цифровое телевидение HDTV, успели оценить разницу – кодировать такой поток в реальном времени и большом разрешении под силу домашнему компьютеру только с платой *PCI Express*.

Во-вторых, универсальная шина, пришедшая на смену *AGP*, является последовательной и дает возможность работать по таким же принципам, как и большинство современных интерфейсов: *USB2.0*, *IEEE1394*, *Serial ATA* и т.д. Толстенные *LPT*-шнурсы, проблемы с синхронизацией старых *PCI*-плат, ювелирная настройка *COM* устройств – все это ее не коснется. К тому же – полное отсутствие шлейфов и «горячее подключение» (то есть замена плат на работающем компьютере)! Серьезный бонус получили также изготовители плат – *PCI Express* не требует дорогостоящей разводки, что снижает конечную стоимость производства. Будем надеяться, что на ценниках в компьютерных ма-



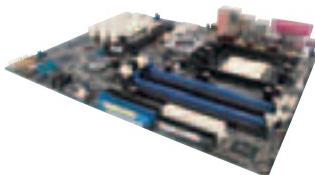
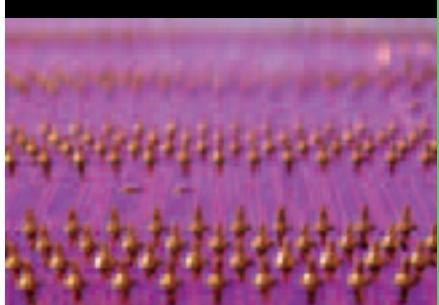
газинах это тоже когда-нибудь отразится. Наконец, очень любопытной особенностью, пришедшей вместе с новой шиной, является возможность на специально подготовленных платах одновременно использовать два видеoadаптера, как для работы с несколькими мониторами, так и для увеличения производительности в играх. Такая технология называется *SLI*, либо, с некоторыми оговорками, *Universal PCI-Express* (ее тихой сапой продвигает **Intel**). Возможно, ты удивишься, но все это уже было. Причем не только на заре компьютерной индустрии (с **3Dfx**). Дело в том, что спецификация AGP 3.0 предусматривала возможность размещения второго слота, но производители по каким-то причинам ею не воспользовались. Закончив с теорией, перейдем к практике – посмотрим на участников теста.

Пятеро наших участников оснащены одним слотом расширения для размещения

videокарты – *PCI Express x16*. Еще три платы имеют по два слота для графических адаптеров, причем если *MSI K8N SLI Platinum 2xPCI Express x16/x1* позволяет получить дополнительные fps в играх (в режиме *SLI - x8/x8*), то на *MSI K8N Neo4-F* и *ASUS A8N-E* пара видеокарт способна лишь обеспечить вывод изображения на более чем два монитора (2x*PCI Express x16/4x*). Габариты у наших плат Кроме малоразмерной *ATI RS480*, обладающей двумя слотами под память, все остальные платы могут принять на борт 4 планки DDR 400/333/266MHz с максимальным объемом до 4Gb (Dual Channel). Еще одно общее место – современный сетевой контроллер на 1Gb, но и здесь есть свои лидеры и отстающие: в *Gigabyte GA-K8NMF-9* и *ECS RS480-M* он лишь на 100Mbit, а вот *ECS KN1 Extreme* оборудована сразу двумя розетками (на 1Gb и 100Mbit). Наиболее богатыми возможностями объединения несколько дисков в

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- Процессор: AMD Athlon 64 3000+ (1,8GHz)
- Память: 2x512Mb Corsair Xpert 2-2-5-2
- Видеокарта: 256Mb ATI Radeon X800 XT PCI-Ex
- Кулер: AMD Box от Athlon 64 FX-55
- Жесткий диск: 80Gb Samsung SP0812C
- Блок питания: 480W Thermaltake PurePower Butterfly W0020



ASUS A8V-E Deluxe

\$150



В редких случаях продукцию **ASUS** можно обвинить в слабой функциональности. Нельзя этого сделать и сейчас: у платы имеется все, что может тебе пригодиться, и даже немного больше. Чего стоит хотя бы встроенная поддержка беспроводных сетей *Wi-Fi*. Устройство понравится любителям разгона и тонкой настройки системы – *BIOS* и многочисленные фирменные программы предоставляют для этого огромные возможности. Охлаждению **ASUS A8N-E Deluxe** уделено пристальное внимание, однако вентилятор на чипсете слишком шумный.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чипсет:	VIA K8T890
Южный мост:	VIA VT8237R
Процессор:	Athlon 64/Athlon 64 FX, Socket 939
Audio:	8-каналов, Realtek ALC850
Разъемы:	2xPS/2, 1xLPT, 4xUSB 2.0, 1xLAN, Audio, 1xCoaxial/Optical-Out, 1xFireWire (IEEE1394a), Out for Wi-Fi



Abit AN8

\$153



Плата чрезвычайно удобна как в установке, так и в использовании. В первом случае ведущую роль играют отличная разводка компонентов, удобные перемычки с «хвостиками» для вынимания и грамотное расположение элементов питания. Единственное слабое место – неудачное размещение *Floppy*-разъема и слота *PCI-Express*, получилось очень тесно. Оверклокерам как нельзя кстати придется целый набор технологий *μGuru*, «жонглирующий» частотами и другими характеристиками как из *BIOS*, так и прямо из операционной системы.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чипсет:	nVidia nForce4
Южный мост:	отсутствует
Процессоры:	Athlon 64/Athlon 64 FX, Socket 939
Audio:	6-каналов, Realtek ALC658



Five schizophrenic bure bure Five

\$92



Малые размеры и чипсет *ATI RS480* делают плату отличным кандидатом для офисной системы. Устройство также прекрасно впишется в небольшой системный блок, а при сборке бюджетного игрового компьютера даст возможность на первых порах обойтись без видеокарты – здесь уже встроено решение уровня *ATI Radeon 9600*. Огорчила не слишком удачная разводка: разъем видеокарты расположен слишком близко к одному из трех *PCI*-слотов, что чревато перспективой остаться только с двумя.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чипсет:	ATI Radeon RS480
Южный мост:	ATI Radeon SB400
Процессоры:	Athlon 64/Athlon 64 FX, Socket 939
Audio:	6-каналов, Realtek ALC655



MSI K8N SLI Platinum

\$175



Модель от **MSI** не зря приобрела «платиновый» статус – если попытаться оценить ее функциональность, глаза начинают попросту разбегаться. Чего тут только нет: *SATA* с возможностью объединения дисков в *RAID* (и для *IDE*-накопителей в том числе), 1Gb сетевой контроллер, аварийная кнопка сброса *BIOS* (если система не стартует после разгона). Но это мелочи, а основные его достоинства – это поддержка *SLI*, восемиканальный звук от самой **Creative** и настройка системы с помощью технологии *CoreCell*.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чипсет:	nVidia nForce4 SLI
Южный мост:	отсутствует
Процессоры:	Athlon 64/Athlon 64 FX, Socket 939
Audio:	8-каналов, Creative SB

Разъемы на задней панели: 2xPS/2, 4xUSB 2.0, 1xLAN, 1xLPT, Audio, 1xC/O S/PDIF-Out, 1xFireWire, 1xCOM



массив обладает ECS KN1 Extreme (4xSATA-2 RAID 0,1, 0+1; 4xSATA RAID 0,1, 0+1), наименее - миниатюрная плата ECS RS480-M (4xSATA RAID 0,1).

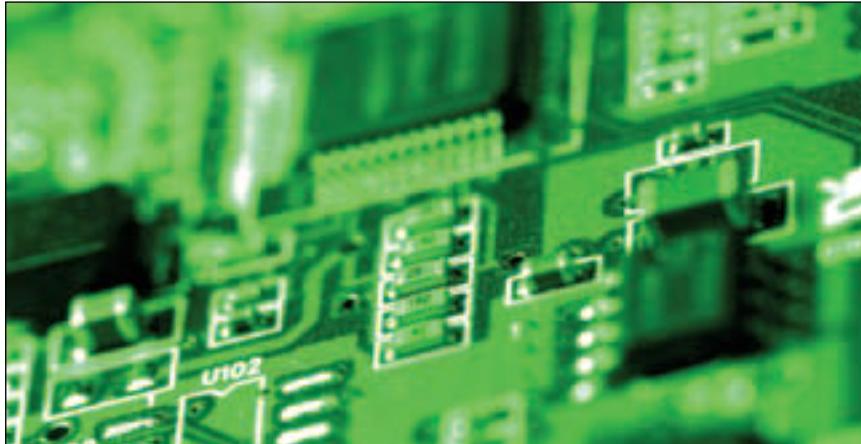
ASUS A8V-E Deluxe

Плата от компании **ASUS**, которая не нуждается в представлении, выполнена на базе чипсета VIA K8T890. Первый взгляд на нее не выявил никаких дизайнерских изысков, но вот комплектация приятно удивила: среди большого количества проводов и шлейфов можно обнаружить планки с дополнительными портами расширения, программный пакет

WinDVD Suite и, самое главное, **Wi-Fi** адаптер, использующий для подключения собственное гнездо.

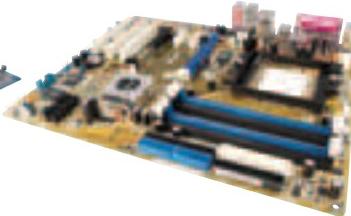
Abit AN8

Одна из флагманских плат компании **Abit**, эта модель с первого взгляда внушает уважение – охлаждается здесь бук-



ально все, даже элементы питания имеют специальное активную «холодильную» систему. Что касается комплекта поставки, то и он не разочаровал – в полной мере наличествуют все необходи-

мые шлейфы, имеется специальный софт **μGuru** для настройки системы, а звуковой кодек вообще расположен на отдельной плате и устанавливается в специальный слот.



MSI K8N Neo4-F

\$106



Очень качественное и стильное устройство. Но если дизайн – не самая важная для материнской платы характеристика (хотя черный текстолит в сочетании с яркими элементами разводки выглядит очень привлекательно), то функции платы и правильная их реализация – выше всяких похвал. Программно-аппаратный комплекс **CoreCall** поможет в разгоне, а два разъема **PCI Express x16** и **x4** позволят тебе использовать одновременно две видеокарты, что увеличивает количество поддерживаемых мониторов до четырех.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чипсет:	nVidia nForce4
Южный мост:	отсутствует
Процессоры:	Athlon 64/Athlon 64 FX, Socket 939
Audio:	8-каналов, Realtek ALC850
Разъемы сзади:	2xPS/2, 4xUSB 2.0, 1xLAN, 1xLPT, Audio, 1xC coaxial/Optical S/PDIF-Out, 1xCOM



ECS KN1 Extreme

\$141



Плата ориентирована на продвинутых геймеров и моддеров: светодиоды, расположенные на ней, при работе создают очень симпатичное зрелище. Комплектация хороша, функциональность на уровне – есть множество полезных фирменных технологий, поддержка **FireWire**, **RAID** и т.д. Удобная разводка облегчает установку устройства, а наличие мощного охлаждения на элементах питания и чипсете должно хорошо сказаться на его стабильности. Чего не хватает, так это мощных возможностей по разгону системы – имеющиеся настройки скучноваты.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чипсет:	nVidia nForce4 Ultra
Южный мост:	отсутствует
Процессоры:	Athlon 64/Athlon 64 FX, Socket 939
Audio:	6-каналов, Realtek ALC655
Разъемы сзади:	2xPS/2, 4xUSB 2.0, 2xLAN, 1xCOM, Audio, 1xC Opt S/PDIF-Out, 1xFireWire (IEEE1394a)



Gigabyte GA-K8NMF-9

\$128



Для своих скромных размеров модель обладает довольно неплохой функциональностью – здесь используется восемиканальный звуковой кодек, а дисковый контроллер не понадобился знаком с **RAID**. Как ни странно, очень грамотно выполнена разводка: **PCI Express** разъем удален от словосочетания **удален** от словосочетания **расширения** (что особенно важно в нашем случае, когда их и так немного), а для памяти имеется четыре слота. К сожалению, охлаждению удалено минимум внимания, поэтому разгон не принесет больших результатов.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чипсет:	nVidia nForce4
Южный мост:	нет
Процессоры:	Athlon 64/Athlon 64 FX, Socket 939
Audio:	8-каналов, Realtek ALC850
Разъемы сзади:	2xPS/2, 4xUSB 2.0, 1xLAN, 1xLPT, 2xCOM, Audio, 1xFireWire



ASUS A8N-E

\$142

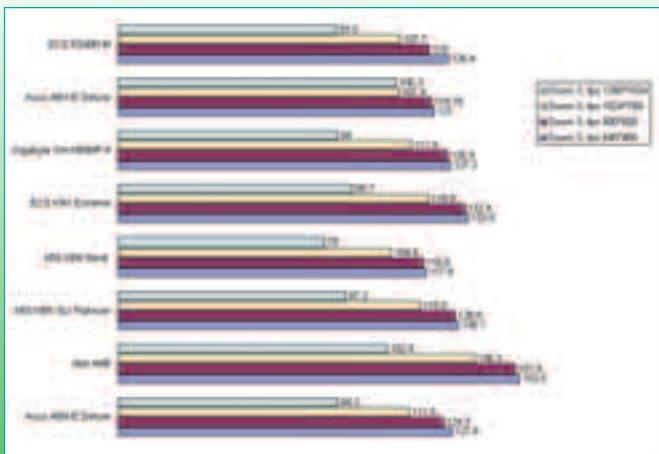


Комплектация устройства превосходна, функциональность – выше всяких похвал! Очень привлекательно смотрится возможность подключения двух видеокарт одновременно (на путях ее с режимом **SLI** – в данном случае можно реализовать лишь вывод изображения на более чем два монитора). Систему, собранную на этой плате, без труда можно будет хорошо разогнать – этому способствует мощное охлаждение. Единственный недостаток – слишком сильный шум от кулера на чипсете, но к этому несложно привыкнуть...

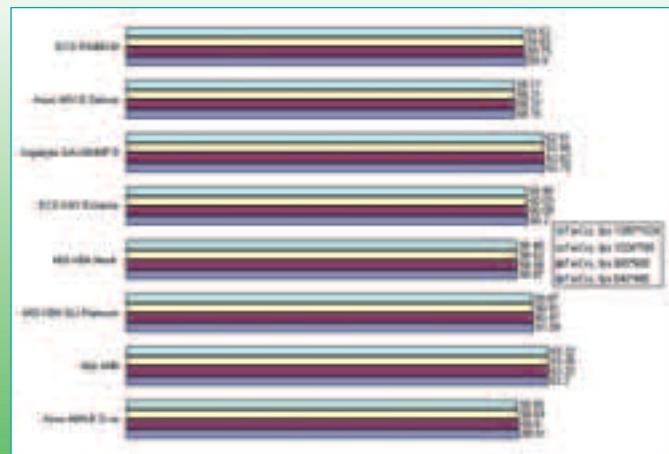
ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чипсет:	nVidia nForce4 Ultra
Южный мост:	отсутствует
Процессоры:	Athlon 64/Athlon 64 FX, Socket 939
Audio:	8-каналов, Realtek ALC850
Разъемы:	2xPS/2, 4xUSB 2.0, 1xLAN, 1xLPT, Audio, 1xC coaxial/Optical S/PDIF-Out

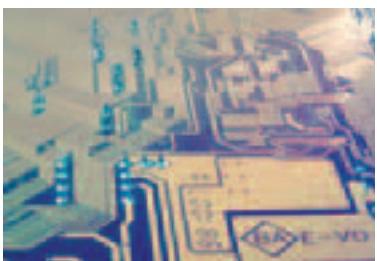




Doom 3 принес нам больше информации об участниках. В этой игре отлично выступила плата Asus A8N-E Deluxe, причем на высоких разрешениях показала совершенно недостижимые для конкурентов цифры. На втором месте – ECS KN1 Extreme.



Несмотря на чипсетную идентичность большинства рассматриваемых плат, они показали далеко не одинаковую производительность. Правда, в Far Cry наибольший разрыв составляет только лишь 5 fps, причем данные фактически не зависят от разрешения.



test_lab выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компаниям 3logic (т.(095)540-9136, <http://www.3logic.ru>), ULTRA Electronics (т.(095)775-7566, <http://www.ultracomp.ru>), USN Computers (т.(095)775-8202, <http://www.usn.ru>), ISM Computers (т.(095)956-9377, <http://www.ism.ru>), НИКС – Компьютерный Супермаркет (т.(095)974-3333, <http://www.nix.ru>), МЕРЛИОН (т.(095)784-1471-<http://www.merlion.ru>)

ECS RS480-M

Эта модель материнской платы от компании **ECS** является, по сути, бюджетной. Кое-какие шлейфы, руководство пользователя и драйвера – вот все, что прилагается к этой мыльнице формата *Micro-ATX*. Хотя есть, пожалуй, одно отличие от других плат – так как устройство основано на чипсете *ATI RS480*, оно обладает встроенным видео, что, опять же, подтверждает его «офисную» направленность.

MSI K8N SLI Platinum

Элитная плата от компании **MSI**, ориентированная, прежде всего, на мощные игровые системы, о чем свидетельствует наличие чипсета *nVidia nForce4 SLI*. Естественно, что и дизайн, и комплектация здесь не «подкачали» – везде, где надо, устройство снабжено охлаждением, ну а по части поставки приятно удивили стильные круглые шлейфы, а также наличие программного пакета для работы с DVD и софта для настройки и динамического разгона системы на основе технологии *CoreCell*.

MSI K8N Neo4-F

Недорогая плата, в отличие от предыдущей модели MSI, что, впрочем, не помешало ей обзавестись приятным дизайном и наличием программно-аппаратного

комплекса *CoreCell*. Но на комплектации цена все же отразилась – шлейфы хоть и эргономично упакованы, но все же не так удобны и красивы как у «старшей» модели, в остальном все стандартно – драйвера и мануал.

ECS KNI Extreme

Плата, доказывающая, что не обязательно иметь репутацию ASUS, чтобы выпускать функциональные и богато оснащенные устройства. Вот и эта модель от ECS выделяется, в первую очередь, наличием синих светодиодов, расположенных у слотов PCI. Помимо визуальных украшательств, устройство может похвастаться наличием огромного количества фирменных программ, удобных шлейфов и множества полезных мелочей в своей коробке.

Gigabyte GA-K8NMF-9

Очередная плата формата *Micro-ATX*, основанная на чипсете *nVidia nForce4*. Инженеров, разрабатывавших ее, явно посетила ностальгия – как иначе объяснить наличие на ней двух COM-портов? Впрочем, нельзя не отметить, что в целом ряде промышленных аппаратов этот интерфейс является единственной связью с внешним миром, и расширяемость *GA-K8NMF-9* найдет свое применение. А вот с комплекта-

цией не все гладко – в коробке удалось обнаружить лишь необходимый минимум.

ASUS A8N-E

Имя производителя говорит само за себя – перед нами сверхфункциональный девайс с достойной поставкой. Перечислять все, что эта плата умеет, попросту бесполезно (просто загляни в ее характеристики). Ну а в коробке с A8N-E мы нашли огромное количество всевозможных проводов, шлейфов и кабелей, а также пакет **WinDVD Suite**, драйвера, мануал и набор фирменных утилит **ASUS AI**.

Вызовы

За отличную поставку, классную функциональность и просто высочайшую ценность для хардкорного геймера награду «наш выбор» получает плата Abit AN8. С ней компьютер наверняка прослужит тебе верой и правдой довольно длительный срок, а если воспользоваться великолепными возможностями платы по разгону, то этот срок вполне реально увеличить еще немногого. Если же финансовые возможности ограничены, но приобрести хорошую «мамку» все же хочется, не можем не посоветовать модель MSI K8N Neo4-F, получившую «лучшую покупку» за великолепное сочетание качества и стоимости.

iRU Brava 7154W Multi

УНИВЕРСАЛЬНОСТЬ

iRU Brava 7154W Multi оснащен почти полным набором современных интерфейсов. Встроенный в левую боковину инфракрасный порт не создает неудобств при одновременной синхронизации мобильного телефона и работе с мышкой. На левом борту есть также разъемы **USB 2.0** и **IEEE 1394 (FireWire)**, линейный и **SPDIF** выходы на внешнюю акустику, кард-ридер **MMC/SD/MS/SM/XD**, а для различных карт расширения (например, для Bluetooth-адаптера) присутствует слот **PCMCIA Type I/II**. Сзади, помимо трех разъемов **USB 2.0**, расположились розетки модема и сетевой карты, отверстие для подключения блока питания, а также выходы **VGA** на внешний монитор и **TV-Out** – на телевизор. С правой стороны у ноутбука приютился **DVD-RW** привод *Matsushita UJ-831D Super Multi DL-R*, который способен «писать» практически все, даже двухслойные «болванки».



ЗВУК

Как и все ноутбуки, построенные на платформе *Sonoma*, *iRU Brava 7154W Multi* радует своим звуком. Для качественного прослушивания музыки в нем есть аудиочипсет *Azalia* от **Intel**. Этот интегрированный контроллер действительно воспроизводит мелодии на порядок лучше, чем *AC97*, который «жил» в мобильных компьютерах до сих пор. Кроме того, ты можешь подключить внешнюю акустику стандартов 5,1 и 7,1. Не будем обижать и встроенные динамики – они расположены на переднем торце и справляются со своими обязанностями вполне достойно.

СПЕЦИФИКАЦИИ

- Широкоформатная матрица с диагональным размером 15,4 дюйма WXGA и разрешением 1280x800 точек.
- Процессор **Pentium M 2000MHz** с объемом кэша 2Mb.
- Новый чипсет **Intel 915PM + ICH6-M (Sonoma)**.
- Частота системной шины – 533MHz.
- Видеокарта **NVIDIA go6600 (NV43-128Mb)**.
- Объем оперативной памяти – 512Mb (2x256).
- Жесткий диск **Fujitsu IDE MHT2060AT** на 60Gb.
- Оптический привод *Matsushita UJ-831D Super Multi DL-R*.
- Полное время заряда батареи составляет 2 часа и 30 минут.
- Максимальное время работы ноутбука от стандартной батареи – 3 часа и 2 минуты.
- Глубина – 266 мм, высота – 34 мм, ширина – 363 мм.
- Вес – 3,05 кг.
- Продолжительная гарантия сроком на 24 месяца.
- Цена – 1720 долларов.

ШИРОКИЙ ЭКРАН

Развлекательный потенциал ноутбука дает возможность полноценно использовать его для просмотра фильмов. Как и большинство широкоформатных LCD, матрица *iRU Brava 7154W Multi* (соотношение сторон – 16:10, стандартное разрешение – 1280x800 точек) отличается хорошими углами обзора. Поэтому, можно смело брать его с собой и смотреть кино в компании друзей – видно будет всем. В играх дисплей также не «проседает»:

основной параметр – скорость реакции пикселя – находится на современном уровне, и, внимательно отсмотрев наиболее динамичные сцены в *Half-Life 2*, каких-либо «смазываний» картинки мы не обнаружили.

АПГРЕЙД ВИДЕОКАРТЫ

Мощная видеокарта **NVIDIA go6600** (ядро – **NV43**, объем памяти – 128Mb) отлично подходит для современных игр. Но главная изюминка заключается в **MXM**-интерфейсе: в конструкции ноутбука впервые на российском рынке использована уникальная технология, позволяющая модернизировать графическую подсистему. С ее помощью ты не останешься в стороне от игр следующего поколения – после появления новых карт, совместимых с данным разъемом, ты вполне можешь заменить адаптер, если он устареет к тому времени.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ

Мы проверили производительность ноутбука в парочке современных игр. При стандартном разрешении экрана 1280x800 точек все было выставлено на максимум: как настройки качества, так и уровни антизропной фильтрации (AF), антиалиасинга (AF) и т.д. Результаты такие: в *FarCry* мы получили 22 fps, а в *Half-Life 2* – 60 fps. В тестовых пакетах компаний *Futuremark*, при «дефолтных» установках, полученные цифры оказались очень хорошими для мобильного компьютера: **3DMark03** – 5430 баллов, а в **3DMark05** – 2389. С такой машиной можно с достоинством встречать игры 2006 года, а если вдруг появится что-то совсем «тяжелое» для видеосистемы, в разъем **MXM** ты при желании легко установишь более мощную видеокарту.

РАСПРОДАНО ВСЕ?

Играй просто!

GamePost



В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ **ТАКОГО
НЕ БЫВАЕТ**



Madagascar



Boiling Point
DVD Edition



World of Warcraft
(UK Version)

* Быстрый и удобный
поиск по сайту

* Профессиональные
консультации

* Доставка
в день заказа
продавцов

Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
www.gamepost.ru



64 БИТА НА ТВОЕМ СТОЛЕ

Немного информации о новой процессорной архитектуре

Массовое проникновение 64 бит в домашние компьютеры спровоцировала компания **AMD**, выпустив процессор *Athlon 64*. В марте этого года инициативу конкурента поддержала **Intel**, включив в свои новые десктопные «камни» шестой серии (*Pentium 4 660, 650, 640, 630*) поддержку *EMT64*. В роли отстающих оказались производители софта, но **Microsoft** наконец «проснулась» и выпустила финальную версию операционной системы *Windows XP 64-Bit Edition*.

В этом материале мы попытаемся разобраться, что может дать рекламированная архитектура простому геймеру.

В первую очередь, необходимо развеять весьма распространенный миф и сказать честно – переход с 32 бит на 64 совсем не означает двукратный рост производительности. Рядовые пользователи пока не заметили каких-либо преимуществ 64-битных процессоров, но все же на что-то надеются. Сюжет повторяется: в 1986 году, когда появились 32-битные чипы, громких аплодисментов также не было слышно, однако сейчас нам грех жаловаться. В чем же заключается главная «изюминка» новой архитектуры? Наиболее важным ее аспектом является больший объем доступной оперативной памяти. Дело в том, что этот параметр рассчитывается как число “2” в степени разрядности системы. Если взять два одинаковых процессора, один 32-битный, а другой – 64, то последний сможет адресовать за один такт намного больший объем данных. Для 32-битного РС объем памяти ограничен 4 294 967 296 байт (2^{32}), и ставить больше 4Gb ОЗУ не имеет смысла. Кроме того, операционная система традиционно резервирует для своих нужд пространство в 2 Gb, а приложению остается только половина. В серверных технологиях (*SQL*) с помощью специального ключа можно добиться повышения объема до 3Gb, но это уже максимум. Чтобы обойти ограничение, в *Windows 2000* и *XP* используют расширения физических адресов и промышленную архитектуру памяти (*EMS*), жертвуя при этом скоростью, тогда как в 64-битной системе получает теоретическую возможность использовать 16 миллиардов (!) гигабайт виртуальной памяти без всяких проблем.

К слову, в современных настольных 64-битных процессорах от **AMD** и **Intel** серьезных инженерных новшеств нет. За основу взято ядро *x86*, в котором расширили набор инструкций до возможностей адресации 64 разрядов. Такие «камни» могут работать в двух режимах, и первый из них совместим только со старыми приложениями (в обычных операционках), а второй в 64-bit ОС поддерживает как запуск 32-битных программ (тут можно использовать полные 4Gb памяти), так и функционирование 64-разрядного софта. В последнем случае и реализуются все возможности новой архитектуры.

ОБЫКНОВЕННАЯ ИСТОРИЯ

«Прадедушкой» современных микропроцессоров является 4-битный *Intel 4004*. Он был произведен в 1971 году для компании, выпускавшей калькуляторы, и мог оперировать всего лишь 16 целыми числами в диапазоне от -7 до 8. Вскоре на свет появился уже 8-разрядный *8008*, чуть позже эти показатели удвоил *8086*, а в 1986 году вышел *80386*, реализовавший 32-битный режим и работавший с числами размерностью свыше двух миллиардов. Первый «домашний» 64-разрядник сделали *Apple* и *IBM* в июне 2003 года (*PowerPC G5*), а через два месяца пришел черед настольных РС – **AMD** представила свой *Athlon 64*.



ВО ЧТО ИГРАТЬ?

Список игр с поддержкой 64 бит пока невелик: *The Chronicles of Riddick, Shadow Ops: Red Mercury, Unreal Tournament 2004* и *Far Cry*. Некоторые из них требуют патчи во избежание конфликтов с новой технологией. К сожалению, никаких дополнительных fps или «попугаев» использование новых версий игр в 64-разрядной операционной системе ты не увидишь, а в некоторых случаях они работают даже медленнее. Сейчас это объясняется «сыростью» системных и видео драйверов.

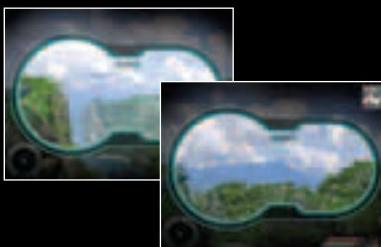
А ЗАЧЕМ?

В наше время необходимо хорошо знать воображение, чтобы найти применение 4Gb оперативной памяти. Можешь ли вспомнить огромные базы данных, дешифровальные приложения, CAD-системы и разнообразные научные изыскания. Другими словами, все те задачи, для которых, как правило, приобретают специальные компьютеры. Но при чем тут домашние системы? Даже капризный в этом отношении *Doom 3* обходится пока объемом в 1Gb ОЗУ, и за последние полтора-два года ситуация не сильно изменилась.

Возможно, что игры, являющиеся наиболее востребованной областью ресурсоемкого программного обеспечения, смогут почувствовать себя гораздо свободнее. Не случайно парочка двигателей прогресса – новые консоли *PlayStation 3* и *Xbox 360* – вооружены именно 64-битными центральными процессорами.

Пока же 64-разрядная архитектура в домашних условиях напоминает автомобиль, по паспорту способный развивать скорость 300 км/ч, но вынужденный ездить проселочными дорогами. Нам лишь остается запастись терпением и ждать от производителей игр большей активности.

Попробуй!



Единственная на момент публикации ощущаемая польза для геймеров от 64-битных технологий была обнаружена нами в *Far Cry*. Если твоя система основана на 64-разрядном процессоре и на ней установлена *Windows XP 64-Bit Edition*, то с помощью патча (1Gb, <http://amd64andfarcry.gamedaeemons.net>) ты можешь это проверить. Скриншоты адаптированной версии игры демонстрируют большую дистанцию прорисовки удаленных объектов и лучшее качество текстур.

Текст: test_lab@test_lab@gameland.ru)

ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?

НЕ ГРУСТИ!

РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО
в интернет магазине GamePost

- * Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
- * Покупку можно оплатить кредитной картой
- * Игру доставят в день заказа



ENTHUSIA –
Professional
Racing

\$62.99



Resident Evil 4

\$79.99



Forza Motorsport

\$79.99

PlayStation 2
\$185.99

GameCube
\$139.99

Xbox
\$279.99

Играй
просто!

GamePost

Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
www.gamepost.ru



Компьютерные DVD-рекордеры переживают второе рождение. Цены на приводы упали до крайней степени и начинаются от 50 долларов, а пустые диски объемом 4,7Gb продаются уже по 15-20 рублей. Создание домашнего архива или транспортировка больших файлов становится очень доступным занятием. Однако не все так беззабочно – многие пользователи регулярно сталкиваются с тем, что диски «не пишутся», «не читаются», выдают ошибки и т.д. О том, какие моменты стоит учесть, чтобы избежать большинства проблем, мы и расскажем в этом материале.

СТРАСТИ ПО DVD-RW

Пишем диски без ошибок

Сегодня уже можно заявить, что продолжительная «война форматов» записываемых DVD этого поколения полностью сошла на нет («боевые действия» теперь ведутся между стандартами *Blue Ray* и *HD DVD*). Большинство устройств «прожигают» как диски формата *DVD-R/RW*, так и *DVD+R/RW*. Если к твоему телевизору подключен DVD-проигрыватель «первой волны», рекомендуем выбрать компьютерный рекордер с поддержкой формата записи *DVD-RAM*. Любопытным явлением за последние полгода стала массовая поддержка двухслойных *DVD+R DL* (или *DVD+R9*). Несмотря на высокие цены на такие болванки (объем их вдвое превышает объем обычных и составляет 8,5Gb), советуем тебе купить привод, поддерживающий эту технологию, – стоимость дисков рано или поздно снизится.

Второй основной показатель приводов (после количества поддерживаемых форматов) – скорость записи. Современные экземпляры пишут диски *DVD-R/+R* на скоростях 12x-16x, *DVD-RW/+RW* – не менее 4x, а *DVD+R DL* – 2,4x-4x.

Перед выбором *DVD-RW*, разумным шагом будет оценить на сайте про-

изводителя регулярность обновлений так называемых firmware (программ). В них, как правило, заложена информация о новых дисках, исправлены старые ошибки, в результате чего улучшается совместимость, и процедура записи раз от разу становится легче. Не стоит покупать модель, прошивка которой не обновлялась несколько месяцев.

КАСТИНГ ДЛЯ БЛЕСТЯЩИХ

Следующий этап – покупка «болванок» (так называют пустые диски для записи). Старайся выбирать продукцию известных фирм: если нечитаемый CD-R лишит тебя только 700Mb информации, то некачественный DVD-R нанесет гораздо больший урон. В первый раз не останавливайся на одном бэнде, а возьми по 1-2 диска от таких производителей, как **TDK, Maxell, Sony, Verbatim, Philips** или других уважаемых «игроков» на этом рынке. Проведи свое внутреннее «расследование» и выясни, какие «болванки» будут записываться и читаться лучше именно на твоем приводе.

КТО ВИНОВАТ?

Допустим, ты смог определиться с дисками, но при дальнейшей

эксплуатации привода процесс записи все равно сопровождается неизвестными ошибками (то сделает все правильно, то выдаст «Error»). Если ты убедился, что рабочие поверхности таких дисков не были поцарапаны и не испачканы, следуешь внимательно исследовать систему в целом.

Включи режим *DMA* через «Панель управления – Мой компьютер – Свойства – Устройства» для всех дисковых накопителей. Это позволит разгрузить процессор на время чтения/записи файлов. Учи также, что винчестеры с файловой системой *FAT32* имеют ограничение на максимальный размер файла в 4Gb. Лучше сразу отформатировать раздел под *NTFS*, чтобы потом каждый раз не «разбивать» образ или большой видеофайл на несколько частей.

Еще одна вероятная причина брака при записи может заключаться в неправильном считывания информации с источника, т.е. с твоего жесткого диска. Чтобы исключить винчестер из «списка подозреваемых», проверь его на бэды и нестабильные сектора любой программой, например **GetSMART 0.5**. Затем обрати внимание на блок пи-



ДИСК С ДАННЫМИ

Открой последнюю версию **Nero Burning ROM**, выбери в меню «DVD» и определись с типом проекта – «DVD-ROM (ISO)». В закладках установи необходимые значения (мультисессия, дата и т.д.) и жми на «новый». После этого «закидывай» все свои файлы в соответствующее левое окно программы, задвигай лоток с диском, кликай на «Прожиг» (Burn) и жди окончания процесса.



AVI НА DVD

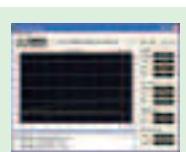
Наверняка у тебя есть коллекция клипов с наиболее примечательными моментами твоей игровой биографии. Их можно просмотреть не только на компьютере, но и на бытовом DVD-плеере с поддержкой *mpeg4, DivX*. Для «прожига» открой **Nero Burning ROM**, выбери DVD-ROM (ISO) и перетащи файлы .avi из правой колонки в левую и нажми «Прожиг». Затем проверь результаты на плеере.



САУНДТРЕКИ

В фильмах мы встречаем множество запоминающихся мелодий, которые потом хочется послушать отдельно, в плеере или на компьютере. Утилита **Plato DVD to MP3 Ripper** поможет извлечь звуковые файлы из любого кино или концерта, записанного на DVD. Достаточно задать ей временной отрезок, и она преобразует аудиотреки в удобный mp3-файл.

тания своего компьютера. К сожалению, даже самые знаменитые производители могут время от времени снижать качество изготовления – где-то поставят не такие надежные конденсаторы, в другой модели скономят на хорошем охлаждении и т.д. Первым симптомом «проседающего» напряжения являются периодические «засыпания» твоего привода – выдвигающийся лоток ведет себя слишком задумчиво и словно не хочет открываться. Как мы уже писали, эффективнее всего проверить свойства блока питания в любой программе мониторинга. Запиши полученные в ней значения напряжений, а затем активизируй процесс «прожига» болванки на DVD-RW. Если цифры изменились на несколько десятых вольта – значит, основного подозреваемого ты нашел. Скажем по собственному опыту, что в большинстве случаев замена БП решает проблему. Нередко при записи большого заархивированного файла возникает следующая ситуация: «прожиг» болванки прошел удачно, и ты с облегчением удаляешь данные с винчестера. Но через неделю тебя ждет сюрприз: при попытке открыть с диска записанный файл «вылезает» ошибка. Рекомендуем тебе проверить оперативную память, какой бы известной марки она не была. Для начала попробуй вынуть одну из планок ОЗУ (разумеется, в том случае, когда в твоей материнской плате установлено их две или три штуки). Не помогло – ска-



СОВЕТЫ

Качественные и совместимые с твоим приводом «болванки» можно подобрать с помощью программы **Nero DVD-Speed**. Она показывает скорость чтения привода на конкретном диске (зеленым цветом) и количество «не-приятностей» на каждом участке диска (желтым). Более-менее ровные графики свидетельствуют о хорошем исполнении. А вот многочисленные резкие выбросы говорят о большом количестве «багов» – привод вынужден часто снижать скорость из-за ошибок чтения и дисбаланса. Такие «болванки» покупать больше не следует.

Как известно, поспешишь – людей насмешишь. Чем медленнее идет запись на твоем приводе, тем больше вероятность удачного результата. Поэтому, если проблемы остаются, попробуй последовательно снижать скорость записи – в некоторых случаях это действительно помогает.

чивай программу **Memtest86** и проверяй оперативную память на наличие ошибок. Если твоя система является испытательным полигоном для оверклокерских экспериментов, где процессор работает на пределе, исследуй стабильность его функционирования с помощью программы **CPU burn-in**. Утилита как следует «нагрузит» «камень», и если сообщит об ошибках, то тебе придется снизить тактовую частоту и другие самостоятельно завышенные параметры, – в противном случае, ты вряд ли сможешь нормально «выпекать» диски.

Мы не откроем Америки, если напомним о том, что «дописывать» файлы на DVD-R можно точно так же, как и на CD-R. Для этого в соответствующей программе необходимо выбрать мультисессию. Учи, что не все DVD-ROM приводы могут правильно определять многосессионные диски, поэтому следует проверять их на совместимость с теми компьютерными или бытовыми плеерами, которые должны будут их «читать». Для записи дисков существует множество программ, но самая популярная из них – **Nero Burning ROM**. Только скачивай самую новую ее версию, иначе древний софт может не «узнать» твой привод. Напоследок отметим, что в процессе «прожига» лучше ничем не загружать компьютер. Переписка по ICQ, работающий антивирус или движение мышкой способны внести дополнительные ошибки в капризную процедуру записи на «болванки».



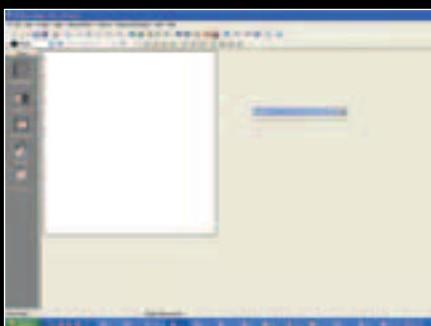
Писатель и художник

Компания **HP** выпустила пишущие DVD-приводы с поддержкой **LightScribe**. Эта технология позволяет рисовать на внешней поверхности специальных дисков все, что душе угодно, не вынимая «болванку» из рекордера.



Время – деньги

Время записи всего объема DVD-R на 1x скорости составляет час, на 2x – 30 минут, на 4x – четверть часа, для DVD+R – 24 минуты.



ОБЛОЖКА

Ты можешь создать обложку для дискового бокса или наклейку на болванку, например, с помощью программы **CD Box Labeler Pro**. Она умеет считывать содержимое, так что список файлов и каталогов останется только распечатать. Ну а если в приводе находится аудиодиск, то доступ к интернет-базе данных **CDDB** позволит быстро сгрузить список треков.

СПАСЕНИЕ УТОПАЮЩИХ...

Программа **IsoBuster Pro** хорошо подходит для восстановления содержимого различного рода носителей (**CD-R/RW, DVD-R/RW/+R/+RW**), пострадавших при некорректном завершении записи мультисессии или повреждениях. Вторая полезная утилита – **BadCopyPro** – поможет извлечь информацию не только со стертого диска, но и с «битой» дискеты или «забастовавшей» флэшки.



Производители DVD-R приводов и дисков указывают емкость носителей так же, как и разработчики жестких дисков – в миллионах байт. Программы же показывают размер файла в тысячах мегабайт. Поэтому файл в 4,6Gb имеет объем в 1024x1024x4600=4 823 449 600 байт, что явно больше 4,7 миллиона байт.



В первый же день выставки КРИ-2005 мы договорились с организаторами о часе наедине с Джошуа Сойером, дизайнером, замешанном в разработке нескольких известных игр. Чтобы найти «неуловимого» Джоша, нам пришлось изрядно побегать по гостинице, но в конечном итоге мы получили доступ к телу и начали его пытать. С пристрастием.

ДЖОШУА СОЙЕР

Беседовал: Михаил Викторов

МЕЖДУ ИГРОКОМ И ДРАКОНОМ

→ ЧТО В ИМЕНИ ТЕБЕ НАШЕМ?

PC ИГРЫ: Ты хотел бы посетить другие российские города?

Д.С.: Да, я также считаю Санкт-Петербург очень красивым.

PC ИГРЫ: Когда ты слышишь слово «Россия» что приходит тебе не ум?

Д.С.: Вероятно, в силу своего образования, я думаю в первую очередь о Русской Православной церкви. Потом о Второй мировой войне, потому что я в свое время интересовался историей Второй мировой, конфликтом между Россией и Германией. Еще я думаю об очень и очень больших пространствах невостребованной земли; я думаю, что Россия по размеру в два раза больше Соединенных Штатов.



PC ИГРЫ: Привет, Джош. Мы рады наконец-то встретиться с тобой.

Д.С.: Привет всем. Я тоже рад встрече и постараюсь оказаться полезным для ваших читателей.

PC ИГРЫ: Как ты думаешь, в чем ты разбираешься лучше всего? Что ты делаешь лучше других?

Д.С.: Я специализируюсь в разработке правил для ролевых игр, сюжетов и систем развития персонажей. Особенно хорошо у меня получается (смеется) анализировать и подстраивать системы правил. Мне также удается думать наперед – предугадывать возможные последствия внедрения новых элементов дизайна, в какие трудности или позитивные решения все это обернется.

PC ИГРЫ: Какие ролевые системы ты разрабатывал?

Д.С.: Я помогал переделывать третью редакцию D&D правил для *Icewind*

Dale 2 и *Baldur's Gate 3*. Также я переработал ролевую систему S.P.E.C.I.A.L. для *Fallout 3*.

(Имеются ввиду концептуальные версии *Baldur's Gate 3* и *Fallout 3*, которые так и не дошли до стадии близкой к релизу – Прим. авт.).

PC ИГРЫ: Ты любишь настольные RPG?

Д.С.: Да, очень. Раньше я много играл в pen-and-paper настольки по правилам *Dungeons&Dragons*, а сейчас я продолжаю среди друзей вести настольную игру во вселенной *Fallout*, используя правила, которые постоянно редактирую.

PC ИГРЫ: Ты считаешь себя звездой в игровой индустрии?

Д.С.: Нет, совсем нет. Говоря о работе над *Fallout 3*, я думаю, что множество фанов *Fallout* знают мое имя, но меня не любят, потому что я не работал над

■ В проекте *Planescape: Torment* Джошуа Сойер выступал в роли... web-дизайнера.



первыми двумя играми. Точно также много людей думают, что **Troika Games**, которые участвовали в тендере на продолжение серии, не смогли бы сделать Fallout 3. А вообще, я думаю, вне жанра RPG почти никто не знает, кто я такой (смеется). Даже старые компьютерные ролевики не знают (смеется).

PC ИГРЫ: Что ты можешь сказать о Fallout 3?

Д.С.: Еще будучи студентом, я поиграл в первый **Fallout** и полюбил его. Но часть меня всегда хотела что-то исправить, поработать над правилами, сбалансировать. И когда мне все-таки удалось подобраться к Fallout 3, обстоятельства, сложившиеся вокруг игры, были далеки от идеальных, — **Black Isle** распадался на глазах, многие люди покинули проект, **Interplay** находился в крайне плохой финансовой ситуации, из компании ушел **Фергус Уркхарт** (Fergus Urquhart). Что в конечном итоге из этого получилось, мы

наблюдаем сейчас. В то же время, мы работали над игрой под рабочим названием **Baldur's Gate 3**, хотя она и не имела особых связей с остальными играми под ярлыком "**Baldur's Gate**". Разработка проекта была отменена, потому что Interplay потеряла лицензию на изготовление игр для PC по правилам D&D. Следует сказать, в то время я сильно пал духом, потому что трудился над Baldur's Gate 3 два с половиной года, и, даже учитывая то, что я ждал случая поработать над Fallout 3 долгое время, я не загорелся проектом после такой неудачи с

BG3. Поэтому в начале проекта я был лишь техническим дизайнером. **Крис Авалон** (Chris Avalone), который в свое время был ведущим дизайнером **Planescape: Torment** и **Fallout 2** и занимал тогда пост ведущего и креативного дизайнера, спустя короткое время после начала работ над Fallout 3 покинул Interplay и вместе с Фергусом Уркхартом, **Дарреном Монахеном** (Darren Monahan), **Крисом Паркером** (Chris



ИМЯ	Джошуа Эрик Сойер
ДАТА РОЖДЕНИЯ	18 октября 1975 года
МЕСТО ПРОЖИВАНИЯ	Сан-Диего, Штат Калифорния, США
ОБРАЗОВАНИЕ	Степень бакалавра истории
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ МУЗЫКА	Radiohead, Bjork, Allison Goldfrapp и Martina Topley Bird
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ ИГРА	Fallout, Pool of Radiance и Dark Lands
ПОСЛЕДНИЙ ВПЕЧАТЛИВШИЙ ФИЛЬМ	Почти не смотрит. Из классики — «Бразилия» и «Перекресток Миллера»
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ КНИГА	«Белая Кость» Барбары Гауди и «Дворец памяти Маттео Риччи» Джонатана Спенса
ОБЫЧНО ОДЕТ	В обычную калифорнийскую одежду — шорты, сандалии и футболку
НИКОГДА НЕ НОСИТ	Длинное красное платье
ПО ЖИЗНИ ЛЮБИТ	Историю и автомобили
ПО ЖИЗНИ НЕ ЛЮБИТ	Скудоумие и безразличие в людях

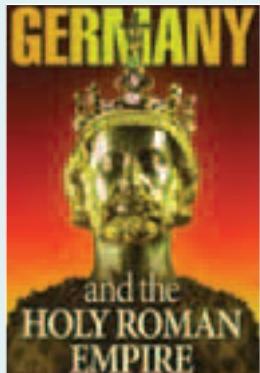
■ **Gauntlet: Seven Sorrows** — новый проект Джоша Сойера и Джона Ромеро под маркой Midway.



→ ПЕРВЫМ ДЕЛОМ – В РОССИЮ

PC ИГРЫ: Я заметил, ты любишь историю. Скахи, какой твой любимый период в истории?

Д.С.: По большей части я изучал Европу эпохи раннего Модерна, и особенно тщательно Первую Германскую империю, которая считается Священной Римской империей, а также Францию и Испанию. Да, Германия Средних веков и эпохи Ренессанса интересна мне больше всего.



PC ИГРЫ: Что ты думаешь о русской истории?

Д.С.: Честно говоря, я не очень силен в истории вашего государства. По большей части потому, что у меня не было свободного времени на ее изучение. Это мой первый приезд в Россию, и одновременно мой первый выезд из Соединенных Штатов.



■ Довольный американский немец в русском ресторане.

Parker) и Крисом Джонсом (Chris Jones) и основал Obsidian Entertainment, который недавно выпустил *SW: Knights of the Old Republic 2*, а сейчас занимается *Neverwinter Nights 2*. После ухода Криса Авелона мне пришлось вплотную заняться дизайном Fallout 3. И хотя у нас было много наработок по BG3, которые сильно пригодились бы в производстве F3, мои оставшиеся коллеги, и я в том числе, потеряли веру в способность Interplay содержать Black Isle и группу разработчиков Fallout 3. Поэтому я тоже уволился. Через две недели после этого (смеется) Interplay выставила на продажу права на производство игр, ориентированных на одиночное прохождение по вселенной Fallout, и Bethesda приобрела эти права.

PC ИГРЫ: Что ты думаешь о *Fallout 3* с видом от первого лица?

Д.С.: Я думаю, что это уж очень радикальное отклонение от предыдущих двух игр серии. Я доподлинно не знаю, что Bethesda намеревается сделать именно это; думаю, они, скорее всего, будут использовать камеру близкого преследования, примерно как это сделано в *Gothic II*.

PC ИГРЫ: Что насчет вашего нового проекта с Джоном Ромеро (John Romero)?

Д.С.: Я работаю над официально анонсированной *Gauntlet: Seven Sorrows* примерно с ноября 2003 года. Джон присоединился к Midway чуть ранее в качестве ведущего проекта и ведущего дизайнера. Я со временем взял на себя обязанности ведущего дизайнера. Сейчас Джон – креативный директор всего отделения Сан-Диего.

Это совершенно другое дело – работать над таким кросс-платформером после ролевых игр для PC. Ролевая система здесь очень упрощена с учетом ориентации на казуального игрока, которому придется играть практически в экшен. Мы разработали систему комбоударов и реально пытаемся сделать игру забавной. Одиночный режим сильно экшен-ориентирован, но и тут есть элементы, присущие RPG: обретение уровней персонажем, различные игровые предметы, сравнительные характеристики и прочее. В игре вы также найдете хороший многопользовательский режим, потому что в *Gauntlet* есть много от аркады, а одна из первостепенных черт, которую люди всегда ассоциируют с данным жанром – это ко-

оперативная игра. Вот основные вещи, под которые мы затачиваем проект. В нашем игровом мире, кстати, многие элементы тесно связаны с реальностью «Связь с реальным миром» – одна из наших целей. На данный момент мы сосредоточены именно на этом. Надеемся, намеченное удастся реализовать.

PC ИГРЫ: Что было наиболее захватывающим для тебя при работе над *Gauntlet: Seven Sorrows*?

Д.С.: Думаю, самым захватывающим была именно разработка мира, персонажей и сюжета, связывающего игровой мир и его героев. В силу того, что мы больше не имели возможности работать над D&D или Fallout-подобными играми, при разработке мира я мог делать, что душе угодно, и ни на кого не оглядываться (смеется). К персонажам я старался подходить с максимальной реалистичностью, сюжет тоже старался обернуть реализмом, убрать сенсационность, безумие (смеется), кое-где внедрить «взрослые темы».

PC ИГРЫ: А что для *Gauntlet: Seven Sorrows* делает Джон Ромеро?

Д.С.: Джон постоянно занимается креативным обозрением игры. Как я уже

■ *Icewind Dale 2* была одной из первых игр, прошедших адаптацию правил со второй на третью редакцию D&D...





■ Джошуа оказался очень приятным в общении человеком.

сказал, когда он стал креативным директором всей студии, ему пришлось помогать в разработке других существующих и планируемых проектов. Еще ему приходится заниматься открытым программированием (смеется). У нас сейчас есть некоторые трудности в поиске опытного программиста, поэтому Джону пришлось вернуться к истокам (смеется), но он участвует во многих креативных решениях студии.

PC ИГРЫ: С кем из твоих прошлых коллег ты бы поработал снова?

Д.С.: Крис Авелон (смеется). Однозначно. Мне вообще понравилось работать со многими из бывших коллег, хотя мы часто спорили. Фергус и я, вообще, во многом были не согласны друг с другом (смеется). Но я бы хотел снова поработать с Фергусом. Сейчас я сотрудничаю с **Дэйвом Мальдонадо** (Dave Maldonado), который работал над **PS: Torment, Icewind Dale 2** и **Torn**, пока последний не отменили. Он также был ведущим дизайнером консольного **Baldur's Gate: Dark Alliance**. Дэйв – отличный парень, с ним очень приятно работать.

Но, Крис... (на лице появляется ностальгическое настроение) Крис всегда

был для меня как вдохновение из-за его критического осмыслиения. Иногда он был даже через чур строг к себе (смеется)... он действительно свой парень. Надеюсь, наши жизненные пути еще не раз пересекутся.

PC ИГРЫ: Оглядываясь на проекты в которых ты принимал активное участие, можно определить их как эпические. Что ты думаешь об участии в более современных темах? Не таких, как *Fallout*, а модных сейчас эпохах Ренессанса, или Второй мировой войны, или Первой мировой. В жанре RPG, конечно же.

Д.С.: Мне кажется, ролевые игроки в основе своей имеют уже сложившуюся специфичную ориентацию по интересам на временные периоды. Но я действительно хотел поработать над игрой эпохи Ренессанса, также как и над темой Второй мировой. Я понимаю, – есть много интересных вещей, которые можно было бы улучшить в этих жанрах, и я бы потрудился над любым из вышеперечисленных, но я не знаю, оценят ли игроки переход ролевых игр в эти специфические периоды.

→ КАТАТЬСЯ ПО-СОЙЕРОВСКИ



PC ИГРЫ: Что ты делаешь в выходные?

Д.С.: Сейчас я провожу выходные с моей девушкой. Мы навещаем старых друзей – Криса Авелона и других парней, с которыми я работал раньше, или просто развлекаемся, катаясь на моей машине.

PC ИГРЫ: Какие автомобили ты предпочитаешь?

Д.С.: Особенно люблю немецкие. Катался на BMW и Audi, а сейчас у меня полуспортивный Volkswagen Golf R32. Кстати, что мне очень понравилось в путешествии в Москву – это увидеть весь спектр автомобилей, которых у нас не бывает. «Пежо», «Лада» и другие марки очень интересны для меня.

PC ИГРЫ: Как ты считаешь, что более перспективно, – делать MMORPG или однопользовательские RPG?

Д.С.: Я думаю, что потенциальная прибыль от очень успешной Massive Multiplayer Online RPG невообразимо больше той, которую можно получить от Single Player RPG, но риск также невообразимо велик. Денежная масса, затрачиваемая на разработку качественной MMORPG, огромна. Interplay и Black Isle некоторое время задумывались над идеей сделать ММО-игру, но в конечном итоге поняли, что проект слишком большой: для разработки подобной игры нужно иметь серьезный штат специалистов, и несколько лет для работы над проектом. Не знаю точно, но полагаю, что на разработку **World of Warcraft** компанией **Blizzard** было потрачено более 20 млн. долларов. Вся проблема заключается в том, что, если вы хотите сделать из проекта абсолютного лидера в каком-то жанре, вам просто так не переманить людей, которые уже играют в подобный проект, поэтому единственный способ, которым **Blizzard** мог заполнить игроков **Everquest**, был – превзойти своей игрой все остальные. У

■ ... и серьезным испытанием на прочность для начинающего дизайнера.



→ СКАЗОЧНЫЙ МИЧУРИНЕЦ

PC ИГРЫ: У тебя есть какое-нибудь любимое существо из мифов и сказок?

Д.С.: (задумался) Ух, сложный вопрос... Мне всегда нравились химеры. И, вообще, любые гибриды сказочных монстров. (Видимо, не случайно в *Iceland Dale 2* злая армия полукровок носила название «Легион Химеры» – Прим. авт.).



На KRI Джошуа выглядел очень усталым.



Blizzard были и деньги, и время, и люди, поэтому у них получилось.

PC ИГРЫ: Что ты думаешь об игровой индустрии в России? Ты можешь сделать какие-нибудь предположения касательно ее будущего?

Д.С.: Не хочу притворяться, что знаю все об этом вопросе, но в моем понимании Россия – это одна из немногих стран с быстрорастущей игровой индустрией, которая продолжает специализацию на играх для PC. Я думаю, это потому, что консольные игры и консоли вообще очень плохо продаются в России. Мне кажется, Россия и Европа в основе своей – последние места, где такие неказуальные жанры, как стратегии и ролевые игры, продолжают хорошо расходитьсь. Особенно эти жанры, насколько мне известно, любят в Германии и Франции. Я полагаю, что из-за уменьшения рынка PC в США, российская игровая индустрия имеет огромный потенциал и свободу для роста. Так что, ребята, разивайтесь на здоровье.

PC ИГРЫ: Какой из последних российских проектов тебе понравился?

Д.С.: Думаю, из всего, что я видел, это «*Магия Крови*». Так получилось, что в нашем отделении Midway есть программист **Борис Баткин**. Это единственный русский, с кем я общал-

ся до приезда сюда (смеется). Борис рекламировал мне эту игру, поэтому я пригляделясь к ней. Скажу честно – очень понравилось.

PC ИГРЫ: Чему бы ты хотел научиться в искусстве игроделания?

Д.С.: Так вышло, что я всегда работал над RPG. Но я люблю и RTS, и FPS. Поэтому когда-нибудь в будущем я хотел бы выйти из жанра ролевых игр и уделить внимание разработке проектов других жанров. Каждый шаг в этом направлении меняет мое видение того, как нужно работать, потому что здесь мы имеем очень разные дизайнерские подходы к осмыслению восприятия геймером игры. Ролевые проекты всегда фокусируются на детализации: параметры, развитие персонажа, числа, оборудование и так далее, в то время как в action-играх все это по большей части не важно.

PC ИГРЫ: Ты много работаешь? Скажем, сколько часов в неделю?

Д.С.: (смеется) Когда я работал в компании Black Isle, трудиться приходилось много больше, чем сейчас из-за давления создаваемого бедственным положением Interplay. Многим сотрудникам приходилось в то время работать по 10-16 часов семь дней в неделю. Но то были смутные времена. Сейчас условия в Midway весьма при-

емлемы. Наши заботливые менеджеры следят за расписанием, обозревают сделанное каждый день, проводят рецензию еженедельно, чтобы нас не заносило творческим полетом в стороны. Поэтому в последнее время я работаю по 40 часов в неделю, и лишь иногда 50-60 в приливе вдохновения. Это гораздо лучше, чем раньше (смеется). Однажды в Black Isle я поймал себя на мысли, что тружусь 321 день в режиме non-stop, в то время, как мои коллеги работали так уже шестой год. В тот момент я ужаснулся.

PC ИГРЫ: Разработка игр – это тяжело или все-таки весело?

Д.С.: Я бы не сказал, что это тяжело. Земляные работы или стройка – вот это тяжело. Работать в игровой индустрии не тяжело, но сложно. Такая деятельность может стать разочарованием или принести много позитива. Я ведь почти что ушел из игровой индустрии после того, как *Baldur's Gate 3* отменили. Могу сказать точно – разработка игр очень обманчива.

PC ИГРЫ: Большое спасибо за беседу, нам было очень приятно общаться с тобой. Надеемся, в следующем году ты вновь приедешь в Россию... Уже во второй раз.

Д.С.: Спасибо вам за оказанное внимание.



■ В новом проекте Джошуа надеется сполна реализовать свои способности.



НАША ЛЕТОПИСЬ:



фото: Алекс Федченко-Макаров www.afm.spb.ru

11 августа 2002 года. Фестиваль "Нашествие". Ипподром г. Раменское. Шнур и Гарик Сукачев обсуждают совместное выступление. Лидер "Неприкасаемых" только что попробовал себя в качестве бэк-вокалиста "Ленинграда".

101.7 fm
НАШЕ
РАДИО

Наши
С.Литвин
Гарик
Nash Radio
Гарик
Long Live Rock'n'Roll

ELITE WARRIORS: VIETNAM

Во время игры нажми на **Esc** для того, чтобы вызвать консоль. В консоли набери один из нижеследующих кодов, не забыв про слэш (****).

- **\cheat cheat** – обязательно необходимо ввести перед остальными читами;
- **\as** – режим бога, бесконечные патроны, режим полета;
- **\ammo** – бесконечные патроны;
- **\fov** – показывает поле обзора врага;
- **\fly** – включает режим полета;
- **\godmode** – режим бога;



- **\invis** – делает тебя невидимым;
- **\tod #** – меняет время дня (вместо # подставь значение от 1 до 5);
- **\winmission** – победа в текущей миссии.

PSYCHONAUTS

Получить все суперспособности – нажимаем **X**, **X**, **F**, **E**, **TAB**, **E**;

Апгрейд всех способностей – нажимаем **TAB**, кликаем колесом мышки, жмем **TAB**, **E**, **X**, **E**;

Полный боезапас – кликаем колесом мышки, затем нажимаем **SPACE**, **TAB**, **TAB**, **F**, **X**;

Максимальное количество arrowheads – жмем **SPACE**, кликаем колесом мышки, **E**, **E**, **E**, левая кнопка мыши;

Для получения максимального количества жизней – жмем **TAB**, **E**, **E**, **X**, **SPACE**, кликаем колесом мышки.

EMPIRE EARTH 2

Во время игры нажимаем на **ENTER** чтобы вывести строку чата, в нее вводим один из нижеследующих читов. Регистр букв значения не имеет.

- **I dont cheat** – отменяет все предыдущие читы;
- **I cheat** – включает возможность применения читов;
- **Loot** – добавляет 10000 единиц каждого из ресурсов;
- **Taxes** – отнимает 100 единиц каждого ресурса;
- **Punish** – наносит выбранному подразделению 20 единиц урона;
- **recharge me** – мгновенно восстанавливает энергию выбранного подразделения;
- **win** – мгновенная победа в миссии (доступна не всегда);
- **toggle fog** – включение/выключение тумана войны;



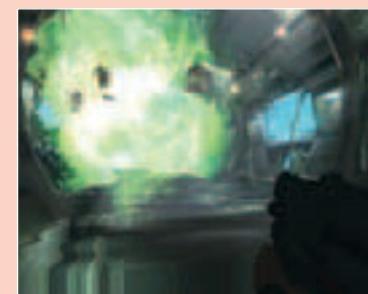
- **sea monkeys** – включение/выключение моментальной постройки зданий;
- **epoch up** – переход в другую эпоху;
- **give tech** – 50 очков технологии;
- **play god** – твои подразделения и здания становятся неуязвимыми.

PARIAH



Во время игры нажимаем на клавишу **Esc**. Открыв таким образом вожделенную консоль, вводим туда один из следующих читов.

- **god** – режим бога – любимый код всех поклонников жанра;
- **ghost** – активировать режим прохождения сквозь стены;
- **fly** – режим полета. Для быстрого перемещения по локации;
- **allammo** – 999 патронов для всех видов оружия;
- **fov** – устанавливает угол обзора (по умолчанию 70);
- **behindview 0** – режим обзора от первого лица;
- **behindview 1** – режим обзора от третьего лица;
- **suicide** – покончить жизнь самоубийством.



DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

Заходим в свойства ярлыка игры на рабочем столе и к содержимому строки «Объект» добавляем «+set com_allowConsole 1». Должно получиться что-нибудь, вроде «C:\Doom3\doom3.exe +set fs_game d3xp +set com_allowConsole 1». После этого во время игры нажимаем на **Esc** и вбиваем в консоль следующие коды:

- **god** – режим бога;
- **noclip** – прохождение сквозь стены;
- **notarget** – невидимость;
- **freeze** – останавливает время;
- **give all** – все оружие и патроны;
- **give keys** – все ключи.



MOUNTAIN BIKE

ACTION

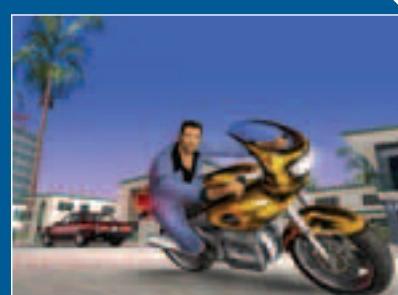
ГЛАВНЫЙ ЖУРНАЛ РОССИИ
О МАУНТИН БАЙКЕ
В ПРОДАЖЕ С 1-ГО ИЮНЯ

ЗДЕСЬ ЯИЦ НЕТ!

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS ВОСПОМИНАНИЯ О ПРОШЛОМ

Во время игры заходим в магазин Zergo's RC и обращаем свое пристальное внимание на стеллажи, которые находятся за стойкой. На стеллажах видим в продаже пластиковые фигурки двух героев предыдущей игры серии *Grand Theft Auto*, *Vice City*. К сожалению, купить пластиковые версии Томми Версетти и Ланса Ванса нельзя, но хотя бы посмотреть можно. Кстати, не забудь взглянуть на другую полку – там ты сможешь увидеть фигурки Кэша и Pigsy, персонажей незабвенного симулятора машины *Manhunt*.

Кроме того, в любом баре города на



стене можно увидеть офицера SWAT из того же *Manhunt*.

ЗДЕСЬ ЯИЦ НЕТ!

Пасхальное яйцо про пасхальное яйцо – это сильно. Хочешь посмотреть на этот оригинальный ход разработчиков? Тогда тебе прямая дорога на мост, ко-

торый соединяет Сан-Ферро и Лас-Вентурас. Напрягись и заберись на самый его верх (это непросто, но мы в тебя верим). Там увидишь занятную табличку, которая говорит что никаких пасхальных яиц на вершине моста нет, и мы вообще можем идти куда дальше.

И ТУТ МАТРИЦА



WORLD OF WARCRAFT ТАРАКАНИЩЕ

Когда будешь проходить мимо таверны в местечке Tarren Mills, ты почти наверняка превратишься на короткое время в таракана. Обрати внимание: рядом будет стоять персонаж по имени Samsa. Все, что только что с тобой произошло, – это ссылка на рассказ Франца Кафки «Метаморфоза», в которой главный герой (как раз по имени Gregor Samsa) однажды утром обнаружил, что превратился в таракана.

ЖИВЫЕ МЕРТВЕЦЫ?

В области Duh Morogh рядом с тоннелем в Coldridge Valley в стрельбе практикуется команда гномов-минометчиков. Один из них время от времени вскидывает к небу свое ружье и кричит "This... is my boom-stick!". Смотревшие Army of Darkness наверняка вспомнят эту замечательную цитату.

МАТРИЦА!

В Ironforge спроси у стражи, где находится тренер по алхимии. Он скажет, что только что от него вернулся и посетует, что принял голубую пилюлю. Знатоки точно вспомнят эту цитату, сказанную одним из героев из знаменитой «Матрицы».

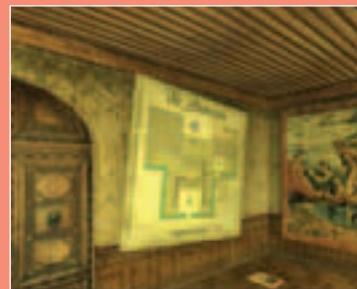
ЯЙЦО ДЛЯ МЕРТВЫХ

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS ДИСКИ С VICE CITY

Во время первой миссии с Zero, обрати внимание на скриптовую сценку. В ней главный герой подходит к прилавку, чтобы успокоить Zero. Именно в этот момент камера проезжает мимо нескольких дисков с *Grand Theft Auto: Vice City*. Купить их и поиграть, к сожалению, нельзя, но эстетическое удовольствие поклонникам серии обеспечено.

COUNTER-STRIKE: SOURCE ЗАГЛЯНИ ЗА ДВЕРЬ

Это яйцо можно увидеть, только будучи мертвым и находясь в режиме свободного обзора уровня. Лети к спауну террористов, от него направляйся прямиком в тоннель, где поверни в левый проход, ведущий к месту закладки бомбы "A". Добравшись до места закладки бомбы, посмотри на стену – увидишь двойные двери, в которые невозможно зайти, будучи живым. А вот бестелесная душа игрока вполне может в них проскочить, чтобы увидеть план карты и еще несколько забавных вещиц, оставленных разработчиками.



SOUTH PARK И ДРУГИЕ



WORLD OF WARCRAFT ВОТ ТАК РАЗРАБОТЧИКИ ШУТЯТ

Все любители мультсериала *South Park* стопроцентно полюбят бывать в Silverpine, где обитают двое deathguard'ов, одного из которых зовут Terrance, а другого – Phillip. Загляни на приборную панель любого из Goblin Shredder'ов в Deadmines. На ней ты увидишь изображение из знаменитой стратегии *Starcraft*.

В области Gnomeregan обрати внимание на комментарии, которые выдает techbot, среди них будет фраза про знаменитый Cow Level из *Diablo 2*. Робот пытается нас убедить, что этого уровня в *World of Warcraft* нет.

В Undercity рядом с аптекой есть комната с заключенными. Время от времени алхимик дает одному из них что-то выпить, из-за чего он несколько раз превращается в самых разных животных. Окончит несчастный эти метаморфозы овцой, которая взорвется после того как до нее дотронется алхимик. Игравшие в *Warcraft 2* обязательно вспомнят собственные надругательства над тамошними мирными животными.

STRONGHOLD 2

ЗАМЕТКИ ЗАМКОУПРАВИТЕЛЯ

Я, Лорд Ибн, повелеваю тебе, молодой рыцарь, внимательно и почтенно слушать эти советы, иначе мое многотысячное войско обрушит свой гнев на твои некрепкие стены. Если проявишь внимание, то сможешь малой кровью отбить все атаки северных орд, стать могущественным и славным лордом, стереть соседских негодяев с лица земли и завоевать, наконец, вожделенный трон. Читай внимательно, ибо глашатай мой повторять не будет. Быть побежденными – удел слабых, твой удел – побеждать. И да пребудет с тобой сила!

ХЛЕБ НАСУЩНЫЙ



В жестких начальных условиях растут все стартовые деньги имеет смысл потратить на приобретение досок, которые лучше всего употребить на постройку халуп и пищедобывающих строений. Тебя должны

в первую очередь интересовать два – хибара охотника и яблочный сад. Мясо и яблоки производятся с видимым постоянством, а досок на их постройку тратится немного. О постройке коровников и хлебопекарного комплекса стоит задумываться позднее. Сыродельни и пекари работают медленно, их строения занимают большую площадь и стоят много дерева, которого в начале не хватает. Булочники к тому же подвержены криминальным помыслам.

ИЗ ГРЯЗИ В КНЯЗИ?



Не торопись получать новый титул, как только набралось немного чести. Иногда выгоднее переждать до определенного момента на текущей ступени, потому что на каждой следующей ступени тебя ждут новые

беды. Даже на первом ранге у тебя есть все для формирования хорошего капитала. Самое главное – создавай побольше охотников и не забывай о яблочном саде. Продукты стоят дорого, на их продаже ты неплохо заработаешь. Недостаток же ресурсов восполняется на вырученные деньги. И не забудь сделать двойные рационы и увеличить налоги – количество населения будет уравновешено, а ты получишь достаточно денег и очков чести.

БЫСТРАЯ ЗАЩИТА



Готовясь к обороне, помни – это не *Warcraft*. Здесь рап-атаки встречаются редко. Поэтому, вместо быстрого клепания слабеньких воинов, построй по всему периметру территории каменную стену. Если ты еще

не добыл достаточно камня – купи его на деньги, вырученные с продажи излишков продуктов. Каменная стена хороша тем, что без осадных орудий ее нельзя разрушить, а орудия эти появляются лишь на высоких рангах. И поскорей создай лучников – при своей небольшой стоимости они очень эффективны на стенах и смотровых башнях. На стенах также не забудь расставить боевых крестьян – они будут отбрасывать вражеские лестницы.

ЭФФЕКТИВНОСТЬ СТРОЕНИЙ



В сетевой игре разные строения имеют различную эффективность. Основа любой экономики – хибара охотника и яблочный сад. Пилорама, каменоломня и рудная шахта также понадобятся любой крепости.

Мусоровоз, соколиный пост и суд пригодятся позже. Ярмарка, церковь и ристалище поддерживают народный дух. Из военных строений тебе понадобится монастырь, где производятся плотные и дешевые боевые монахи. По соотношению «затраты/выгода» не эффективны строения, связанные с пирами. К таким постройкам также можно отнести лучные, древковые и кожевенные мастерские. Товары, производимые ими, проще купить.

СТАРОЕ & ДОБРОЕ



Привет!
Любишь ли ты зомби, как люблю их я? Можешь не отвечать, сам знаю, что любишь. Среди геймеров мало людей, которые не посмотрели бы с дюжину раз «Зловещих мертвяков» или «Реаниматора». А сколько мертвяков мы перебили, сидя за очередным survival horror? Не сосчитать! Принято считать, что родоначальником survival horror служит компьютерная страшилка *Alone in the Dark*. Братья-приваточники думают иначе. По их мнению, жанр родился благодаря игре *Sweet Home*, вышедшей еще на Nintendo Entertainment System (она же – NES) в 1989 году. Впрочем, спор не имеет смысла. В обоих лагерях согласны: королевой survival horror является серия *Resident Evil*.

Современного геймера не так просто напугать. Он видел слишком много фильмов и перенял в чрезмерное количество игр. Его эмоциональная планка поднята слишком высоко – чтобы его «зацепить», надо показать нечто из ряда вон выходящее. Глядя сегодня на скриншоты первого *Resident Evil* трудно понять, как ТАКАЯ игра могла пугать чем-либо, кроме графики. Но не забывай, на дворе стояли 90-е, и по тем временам графика RE считалась передовой. И я уверяю, игра действительно заставляла бояться. Почему? На этот вопрос за меня куда лучше ответит создатель *Resident Evil* Синжи Миками (Shinji Mikami):

– Игрок видит приближающегося зомби и чувствует страх. А если закончились патроны, так он еще и запаникует. Он знает: зомби попытается укусить, и его человеческий инстинкт велит убегать.

Не стоит бояться страшных игр. От них все равно нигде не спрятаться. Let's play!

Иван Гусев,
ведущий рубрики



■	ЖАНР ИГРЫ
	Survival Horror
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Virgin Interactive
■	РАЗРАБОТЧИК
	Capcom
■	ОБЪЕМ
	1 CD
■	ДАТА ВЫХОДА:
	1997 год

RESIDENT EVIL

ЗОМБИ ТОЖЕ ХОЧЕТ ЕСТЬ

Из типичного североамериканского города Раккун-Сити поступают атипичные сообщения: таинственным образом пропадают люди, в окрестностях не раз замечали пугающих собако-подобных монстров. После того как из реки выловили останки женщины с множественными ранами на теле, оставленными то ли волком, то ли гризли, местная полиция решила забаррикадировать горную дорогу, ведущую в город, и обратиться за помощью к подразделению S.T.A.R.S. (аббревиатура расшифровывается как Special Tactics and Rescue Squad).

На вертолете в лес отправляют отряд Браво, связь с ним прекращается практически сразу же. Вслед за первой командой посыпают отряд Альфа. Сразу после приземления вертолета на лесной полянке, бойцов атакует свора лающих, заживо гниющих собак. У пилота гели-

коптера тут же сдаются нервы, и он улетает, бросив Альфа погибать. Спецназовцы, преследуемые жуткими пасми-мутантами, натыкаются в лесе на загадочный особняк, в котором и прячутся. Они не знают, что кошмар только начался. Такова завязка *Resident Evil*, самой страшной игры 90-х годов.

БОЛЬШЕ ТРЕХ НЕ СОБИРАТЬСЯ

Твоим alter ego в *Resident Evil*, в зависимости от выбо-

ра, может стать либо Крис Редфилд, либо Джил Валентайн. Если ты впервые запустил RE, лучше начать с Джил. И вовсе не потому, что чертовка крайне обаятельна и сексуальна (даром что ли родилась в день святого Валентина?!), просто проходить за нее легче.

Довольно быстро выясняется, что «дом с приколами» (он же Особняк Спенсера), в котором укрылся отряд Альфа, ни что иное, как секретная лаборатория могущественной корпо-

ЛУЧШИЙ СПОСОБ УМЕРЕТЬ В RE

- Пытаться убить кого-либо ножом или остаться без патронов.
- Собирать синюю травку, когда надо экономить место для зеленої.
- Поближе рассмотреть вон того мертвого парня на полу.
- Игнорировать печатные машинки и цветы в горшках.
- Бегать по Раккун-Сити в юбочке и топике.
- Носить футбольку с надписью «Съешь меня!».

■ Во время игры ты будешь часто видеть эту надпись.





рации Umbrella, занимающейся разработками в области биологического оружия. Смертоносный Т-вирус вырвался на свободу, и бывшие научные сотрудники превратились в зомби. И если раньше их волновали ход опытов и нестабильность реакции, то теперь заботит лишь одна мысль – кем бы перекусить. В поисках еды они бродят в одиночку и группами, причем, больше трех не собираются: из-за ограниченных возможностей движка разработчики не смогли показать на экране большое количество врагов.

ОДИН В ТЕМНОТЕ

Несмотря на то, что именно зловещие мертвецы служат визитной карточкой серии Resident Evil, они – не единственные враги. Никогда не знаешь, кого ждать из-за ближайшего угла. Будет ли это чинно вышагивающая пара зомби, ищущая, где бы «сообразить на троих», или же выскочит цербер или мутант-хантер, быстрые, безжа-

лостные твари, способные оторвать башку любому спецназовцу за пять секунд. Легко нарваться на «растения 42» – мутантов, высасывающих кровь своих жертв и заражающих их растительным ядом. Пауков-переростков лучше не трогать – в них тяжело попасть из огнестрельного оружия. Проще пробежать мимо с криком: «Попробуй, догони!». Если же напорешься на босса, особенно сильного монстра, будь готов к продолжительной и непростой схватке. У каждого босса есть своя «ахиллесова пятя», вот только найти ее совсем не просто. Уж поверь мне, без пары перезагрузок вряд ли обойдется. Особенно, если учсть тот факт, что в игре встречаются ловушки вроде обрушающихся потолков или комнат, заполняющихся ядовитым газом.

ТИРАН ДОЛЖЕН ПАСТЬ!

Кстати, о перезагрузках. Возможно, ты не согласишься, но, на мой взгляд, система сохранения в Resident Evil – одна из самых нелепых за всю историю игр. Для того чтобы записаться, нужно две вещи: печатная машинка и красящая лента. И первое, и второе встречается нечасто, потому, в случае скоропостижной смерти твоего героя, приходится заново проходить значительный отрезок игры. В тех же комнатах, где стоят печатные машинки, находятся и вместительные сундуки, куда можно свалить из инвентаря ненужные в данный момент предметы. Семи видов оружия, предоставленных игроку, вполне достаточно для того, чтобы достаточно комфортно чувствовать себя в недружелюбном обществе зомби и

ХРОНОЛОГИЯ RE, ЧАСТЬ 1

■ А ты записался в S.T.A.R.S.?



■ В 50-х годах XX века группа ученых открыла новый вирус, который, как им показалось, идеально годится для создания биологического оружия.

■ 1967 год. В рамках полицейского департамента Нью-Йорка создан специальный тактико-разведывательный спасательный отряд S.T.A.R.S. Отряд специализируется на борьбе с оккультным терроризмом.

■ 1968 год. Создана Umbrella Chemical Inc. Эксперименты по созданию биологического оружия продолжаются.



Смертоносный Т-вирус вырвался на свободу, и бывшие научные сотрудники превратились в зомби





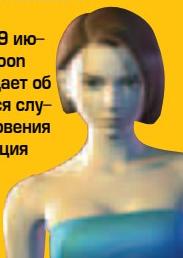
■ Визуально не Doom 3. А вот по атмосфере даже лучше.



■ Кровь брызгет кубиками. Ор-р-р-ригинально!

ХРОНОЛОГИЯ RE, ЧАСТЬ 2

- В середине 70-х годов компания Umbrella приобретает транснациональный статус и становится Umbrella Corporation.
- 1975 год, 14 февраля. Родилась Джил Валентайн, будущий член отряда Альфа из S.T.A.R.S. Кстати, в день святого Валентина родилась и еще одна кибергероиня – Лара Крофт.
- 1998 год, 11 мая. В лаборатории Umbrella близ Раккун-Сити происходит утечка Т-вируса. Вскоре учёные начинают умирать один за другим. Лекарства не дают никакого эффекта.
- 1998 год, 9 июня. The Raccoon Times сообщает об участившихся случаях исчезновения людей. Полиция привлекает S.T.A.R.S. к расследованию дела.



мутантов. С одним ножом игру, ясное дело, не пройти, но, к счастью, есть еще «Берета», шотган, кольт, базука, ракетница и огнемет. Каждый монстр требует деликатного подхода. Зомби хорошо валить из «Береты» и шотгана (снайперы с одного выстрела отстреливают зомби голову), а с боссом, вроде генетически модифицированного человека-солдата Тирана, без ракетницы не справишься. Грамотно продвигаясь по игре, можно пройти Resident Evil всего за пару часов.

ЧУЖИЕ

Секретная лаборатория Umbrella наводнена не только прямоходящими мертвяками, но и головоломками. Не случайно в 1997 году, когда появление survival horror еще не вошло в обиход, рецензенты Resident Evil в графе жанр зачастую писали Adventure. Все

загадки похожи: если ты получил некий предмет, будь готов использовать его в будущем и получить новый. Правда, мудрить не стоит: иногда, вместо того, чтобы искать ключ от двери, можно просто отстреливать замок. Увы, никакое ревью не даст тебе ответов на все вопросы, касательно Resident Evil. Можешь перечитывать их с дюжину, но ты так и не поймешь, почему RE считается легендой. Да и возможно ли пересказать страх?! Темнота, неожиданные появления жутких тварей, мастерское нагнетание ситуации, паника, когда со всех сторон медленно подступают зомби, а в «Берете» осталось лишь два патрона – все это здесь есть. К сожалению, во второй части атмосфера тотального ужаса была потеряна. После выхода сиквела Resident Evil начали сравни-



ваться с киносериалом «Чужие». Мол, первый фильм – «Чужой» – пугал не по-детски, а вот во втором упор сделан на экшен.

Capcom хотела продать по миру не меньше 2 миллионов экземпляров **Resident Evil 2**. Поэтому в кресло режиссера усадили **Хидэки Камия** (Hideki Kamiya) – человека, который не перестает заявлять о своей нелюбви к ужастикам.

Потому Resident Evil 2 и получилась бодрой, интересной, но нестрашной игрой. Впрочем, это уже совсем другая история...

В игре встречаются ловушки вроде обрушающихся потолков или комнат, заполняющихся ядовитым газом...



■ Игроков, прошедших RE меньше, чем за два с половиной часа, ждали бонусы.



■ Камера в RE всегда брала киножные ракурсы.



Resident Evil 2

Жанр игры: **survival horror**
Издатель: **Capcom**
Разработчик: **Capcom**
Объем: **2 CD**
Дата выхода: **1999 год**

После феноменального успеха **Resident Evil**, создателю серии **Шинжи Микаами** (Shinji Mikami) поручили делать сиквел, однако, когда игра была готова на 60 процентов, проект зак-

рыли. Он якобы мало чем отличался от оригинала. Миками «разжаловали» в продюсеры, поручив ему заниматься денежной стороной дела. Новый режиссер сосредоточил все усилия на развитии сюжета и экшен-составляющей. Игра, повествующая о невеселых похождениях Леона Кеннеди и Клер Редфилд в Ракун-Сити, была нацелена не на фанов, а на массовую аудиторию. Аудитория оценила и похорошевшую графику, и подрихтованный геймплей. Игра на пару лет угодила в книгу рекордов Гиннеса, как одна из самых продаваемых игр в истории индустрии.



Dino Crisis

Жанр игры: **action**
Издатель: **Capcom**
Разработчик: **Capcom**
Объем: **1 CD**
Дата выхода: **2000 год**

Dino Crisis был разработан студией **Capcom**, подарившей миру **Resident Evil**. В плане геймплея игра мало чем отличается от зомби-ужастика, но сюжет кардинально меняет ситу-

ацию. Если создатели **Resident Evil** черпали вдохновение из «Рассвета мертвецов» **Джорджа Ромero** (George Romero), то авторы **Dino Crisis** будто бы только что вернулись с просмотра «Парка Юрского периода». Джил Валентайн воевала с зомби, а героиня DS Регина воюет с динозаврами. Что любопытно: динозавры ведут себя почти как зомби, только они быстрее. Средненький порт на компьютер этой средненькой игры появился спустя полтора года после релиза **Dino Crisis** на Playstation. Многие до сих пор недоумевают, зачем?

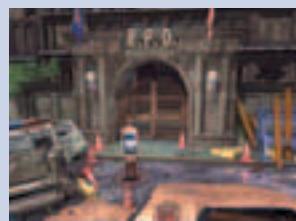


Blair Witch Volume 1: Rustin Parr

Жанр игры: **survival horror**
Издатель: **Gathering of Developers**
Разработчик: **Terminal Reality**
Объем: **1 CD**
Дата выхода: **2000 год**

После того как псевдодокументальный фильм о ведьме из Блэр собрал в США больше 100 млн долларов, воротили из гейм-индуст-

рии тоже захотели «погреть руки у костра». И заказали трем разным студиям игры по мотивам фильма. Лишь одна из них удалась – жутковатая **Blair Witch Volume 1: Rustin Parr**. Главный герой игры – Док Холидей, агент правительенной организации **Spookhouse**, занимающейся расследованием сверхъестественных явлений. Если ты играл в **Nocturne** от **Terminal Reality** образца 1999 года, тогда ты знаком и с Доком, и с деятельностью Spookhouse. К несчастью, **Blair Witch Volume 1** позаимствовала у **Nocturne** и свою главную беду – дурную камеру.

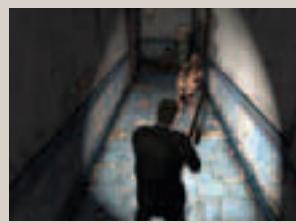


Resident Evil 3: Nemesis

Жанр игры: **survival horror**
Издатель: **Capcom**
Разработчик: **Capcom**
Объем: **1 CD**
Дата выхода: **2001 год**

Третья часть **Resident Evil** фактически провалилась. Виновато в этом и отсутствие нововведений в геймплее, и то, что игра собственно не являлась продолжением. Изначально она

носила название **Resident Evil 1.9** и была предназначена для поклонников первой части, которым не понравилась вторая. Цифра 3 в названии появилась за считанные недели до релиза. RE 3 не отличается от предшественников геймплеем, зато очень не радует глаз графикой и дизайном. Из нововведений... хм-м... Джил Валентайн научилась уворачиваться от монстров и овладела рецептом изготовления патронов из пороха. Запоздалый порт **Nemesis** порадовал лишь самых преданных поклонников **Resident Evil**. Всем остальным в этой игре «ловить нечего».

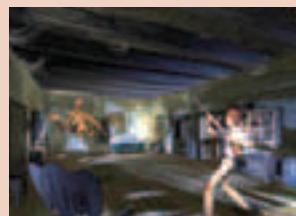


Silent Hill 2

Жанр игры: **survival horror**
Издатель: **Konami**
Разработчик: **Konami**
Объем: **2 CD**
Дата выхода: **2002 год**

Глядя, как **Capcom** наживается на зомби и мутантах, другая японская компания – **Konami** – решила займет собственный **Resident Evil**. И получилось ведь! Серия **Silent**

Hill по напряжению не уступает RE, а в плане «попугать» даже превосходит. Первая часть ужастика **Silent Hill** вышла в 1999 году и только на **Playstation**, зато остальными порадовали и персональщиков. В **Silent Hill 2** главный герой приехал в город Сайлент Хилл после получения письмечка от своей мертвой жены. Туман, покрывающий город, не сулит ничего хорошего. Так оно и происходит – монстров будет много и разных. Единственное, что способно смутить, – сюрреализм игры. Впрочем, многие фаны именно за это и любят **Silent Hill**.



Evil Dead: Hail to the King

Жанр игры: **survival horror**
Издатель: **THQ**
Разработчик: **Heavy Iron Studios**
Объем: **2 CD**
Дата выхода: **2001 год**

В трилогии «Зловещие мертвецы», снятой **Сэмом Рэйми** (Sam Raimi), хватало и страшных моментов, и экшена, и юмора. Всего этого начисто лишина игра **Evil Dead: Hail to the**

King. Ее можно описать одним словом – скучно. Конечно, приятно посмотреть, как Эш кроши монстров бензопилой, приделанной к своей руке, но к этому привыкаешь за пять минут – время, явно недостаточное для прохождения **Hail to the King**. И сколько бы ни шутил за кадром **Брюс Кэмбелл** (Bruce Campbell), исполнитель роли Эша, геймплей лучше не станет. Разработчики будто бы не заметили, как много воды утекло с момента выхода **Resident Evil**. Ужасная графика, ужасная камера, ужасный геймплей – это не игра, а просто ужас какой-то!

ФАКТОР СТРАХА

ИСТОРИЯ ЧЕЛОВЕКА, ВОЗНЕНАВИДЕВШЕГО DISNEY

Создатель *Resident Evil*, талантливый дизайнер Синжи Миками (Shinji Mikami) начинал... с детских игр. В японскую компанию Capcom его приняли «зеленым» новичком в начале 90-х годов. Сами знаете, как обращаются с новичками на любой работе, – поручают самую скучную работу и заставляют бегать за пивом. Вот и Синжи бегал.

РОМЕРО НЕ У ДЕЛ

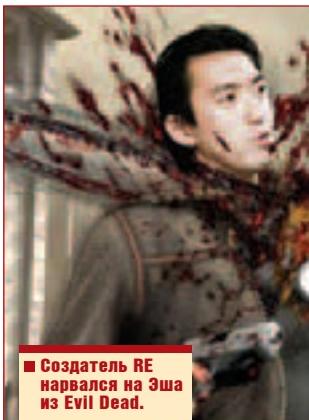
Права на экранизацию *Resident Evil* купили еще в 1997 году. Предполагалось, что снимать будет классик киноужаса Джордж Ромero (George Romero). В 1998 году ему предложили написать сценарий *Resident Evil*. Ромеро в свое время снял ролик *Biohazard 2* для японского ТВ и был в теме. Он быстро сочинил сценарий, но кинокомпания **Constantin Film** нашла его «слишком банальным». В итоге Ромеро остался не у дел. Можешь ознакомиться со сценарием здесь: http://www.dailyscript.com/scripts/resident_evil_romero.html.



■ Любимец зомби, Джордж Ромеро.

Прежде чем родилась легенда жанра survival horror, Миками сделал пять детских игр. Первым проектом будущего гуру стала интерактивная викторина *Hatena's Adventure* для черно-белого GameBoy. Он сварганил ее за три месяца, вместо запланированного одного, и получил строгий выговор. Второй игрою Синжи стала аркада о кролике Роджере по лицензии **Disney**. Справился. В награду ему поручили срезжиссировать гоночную игру, посвященную Formula 1. Разработка велась восемь месяцев, после чего Миками собственноручно «зарезал» игру. Он не мог позволить себе сделать халтуру, а программисты откровенно «лажали».

Руководство **Capcom** не пришло в восторг от того факта, что тысячи долларов были выброшены ими на ветер. Миками сурово наказали, заставив делать игру про дурную собаку Гуфи. После Гуфи был Алладин, за ним снова Гуфи... Миками всей душой возненавидел Disney. Ему хотелось делать реалистичные игры, про реальных людей и их реальные чувства, а в диснеевских играх с реализмом, согласись, туговато. Так продолжалось некоторое время. Но, на счастье Миками, однажды все изменилось.



■ Создатель RE нарвался на Эша из *Evil Dead*.



ДОБРЫЙ ФУДЖИВАРА

– Мой начальник, мистер Фудживара, вызвал меня к себе и велел делать хоррор-игру, – рассказывает Синжи Миками. – Какую именно – не имела значения. Однако Фудживара хотел, чтобы мы позаимствовали игровую систему из игры *Sweet Home* для **NES**. Он также сказал мне: «Создай нечто, на что стоит посмотреть». И когда он это сказал, я подумал: «Ну, наконец-то! Момент наступил!».

Японский разработчик не скрывает, что позаимствовал множество идей из *Sweet Home*. Именно оттуда, например, взята система подзарядки: ты открываешь дверь и попадаешь в новое помещение, где тебя может ждать любой враг. Игра для **NES**, вышедшая в далеком 1989 году, не имела большого успеха, но режиссер Capcom до сих пор считает ее шедевром.

В это невозможно поверить, но *Resident Evil* – одна из самых известных сюжетных игр – долгое время не имела

совсем никакого сценария. Миками просто хотел сделать игру о доме с привидениями. Вся концепция сводилась к тому, что игрок должен постоянно испытывать страх и вздрагивать от любого шороха.

ДОМ С ПРИВИДЕНИЯМИ

– Дом с приведениями не нуждается в сценарии, – смеется сейчас Синжи Миками. – Я задумывал *Resident Evil* не как обычновенную игру с обычным сюжетом. Это я и пытался объяснить руководству Capcom, но на плакате меня каждый раз спрашивали: «Ну, когда ты, наконец, определился с сюжетом и закончишь сценарий?». Я повторял: для меня сюжет, это просто «лучше, чем ничего». Однако, поскольку мне нужно было делать открывавший мультфильм и концовку, я сочинил небольшую историю и добавил в игру еще несколько сюжетных вставок. И в этом *Resident Evil* больше всего отличается от *Resident Evil 2*, где история доминирует над хоррор-атмосферой.





Трудно представить себе «дом с привидениями» без привидений. Также думал и Миками. Он планировал наводнить свою игру духами, но его не оставляла мысль о конкурентах. Минимальный разработчик размышлял так: если кто-нибудь еще надумает делать ужастики, он сразу же вспомнит о призраках. Непорядочек! И тут на ум Миками пришел фильм *Zombie*, известный итальянский хоррор конца 70-х годов, который он недавно посмотрел по телевизору. Фильм не слишком понравился японцу, но одна идея все-таки «засцепила»: а что, если сделать игру, в которой игрок будет чувствовать себя главным героем фильма о зомби? Так Миками с привидениями «переориентировался» на зомби.

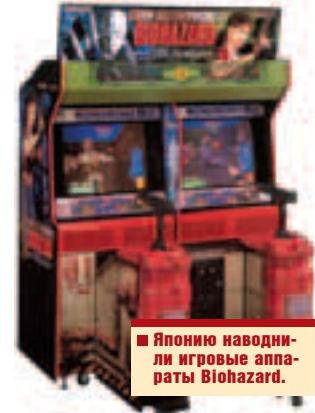
РОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

Руководство Сарсом, конечно же, не надеялось, что проект *Resident Evil* когда-либо станет большим хитом. Босов вполне можно было понять. Однако игра стала –

и не просто хитом, а мировым блокбастером. В Сарсом надеялись продать «всего» 300 тысяч копий игры, но только за первые месяцы продаж разошлось больше миллиона копий. Родился новый, мощный бренд. Вторая часть только закрепила успех. А вот третья не удалась – за несколько лет концепция RE порядком устарела и надоела требовавшей изменений публике.

Из-за плохих продаж проекта *Resident Evil 3* корпорация **Sony** разругалась с Сарсом, и последняя перешла из стана **Playstation** в лагерь **GameCube**. Обожгвшись на RE3, в дальнейшем руководство Сарсом четыре раза отменяла *Resident Evil 4*, выпуская лишь вариации на тему «Обители зла» (вышло больше десятка игр на всех возможных платформах). Однако в начале 2005 года четвертая часть знаменитой серии все-таки добралась до прилавков магазинов. Рулившим проектом знакомый нам Синжи Миками

снова добился оглушительного успеха. Он хотел кардинальных перемен в серии, и это сработало. Жаль только, что RE4 считается GameCube-эксклюзивом, и о порте игры на PC пока речи не идет. Нам остается только надеяться и ждать. Ждать, когда великая игра талантливого разработчика появится на экранах наших мониторов.



ДРУГОЕ ИМЯ

В Японии ни о какой популярной серии игр *Resident Evil* даже не слышали. Там истории о приключениях S.T.A.R.S. издаются под вывеской **Biohazard**. Это название предложил один из художников компании **Сарсом**. Разработчики перебрали порядка двухсот названий (режиссер Миками хотел короткое название, как у хичкоковского фильма *Psycho*), но, в конце концов, остановились на «Биологической угрозе». Однако за пределами Японии игру продают как *Resident Evil* – на смене названия настали западные маркетологи.



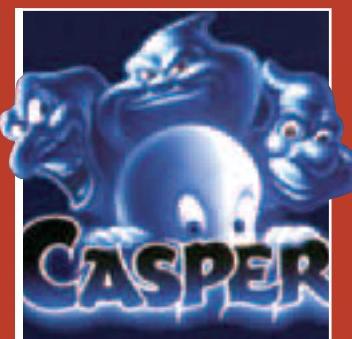
10 ЛЕТ НАЗАД



■ Hasbro не сдю-
жила виртуаль-
ную реальность.

ВИРТ ПОДОРОЖАЛ

20 июля 1995 года компания **Hasbro Inc.** объявила о том, что переосмыслила свою работу над игрой, которая позволила бы геймерам познать все прелести виртуальной реальности. В Hasbro наконец-то осознали, что высокая конечная цена (порядка 300 долларов) сделает игру, буквально переносящую геймера в иной мир, недоступной для покупателей. Увы, к тому времени проект находился в разработке больше трех лет, а затрачено на него было 59 миллионов долларов. Проект заморозили до тех пор, пока «что-то не изменится».



КАСПЕР 3D

Компьютерные технологии атакуют кинематограф. 28 июля состоялась премьера фильма о дружелюбном призраке **Casper**. Главный герой картины **Universal Pictures** был полностью «компьютерным» – такого мира еще не видел. В тот же день в кинотеатрах начался показ фильма **The Net**, после которого многие люди стали серьезнее относиться к интернету. Кстати, в тех же числах игровое подразделение **Microsoft** подписало контракт с девятью японскими компаниями на разработку игр для ОС **Windows 95**. Среди подписавших: **Namco**, **Capcom** и **SNK**.

HALO СГИНУЛ В ЧЕРНОЙ ДЫРЕ



■ Неожиданная дружба BioWare с LucasArts вы-
лилось в отличную игру.

Чего только не случилось в июле 2000 года! **Fox Interactive** подтвердила разработку сиквела к *Aliens vs. Predator*. Канадцы **BioWare** объявили о сотрудничестве с **LucasArts**. Мир ойкнул, узнав о том, что создатели *Baldur's*

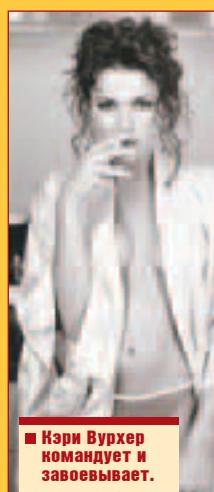


■ Оззи так и
не взлетел.

Gate сделают ролевую игру по мотивам *Star Wars*. В то же время **Virtus Entertainment**, занятые «леталкой» *Savage Skies*, порадовали геймеров известием о том, что рокер **Оззи Осборн** (Ozzy Osbourne) сгорает от желания поучаствовать в разработке и подарить проекту несколько своих новых песен. Время показало: дело не выгорело, и Оззи отправился веселиться на MTV.

В прессе появились первые превью *Halo* от **Bungie**. Тогда игра считалась компьютерной. Но поскольку владелец Bungie корпорация **Microsoft** только-только анонсировала свой **Xbox**, проект незаметно превратился в стартовую игру «черного ящика».

КИНО О КРАСНОЙ УГРОЗЕ



■ Кэри Вурхер
командует и
завоевывает.

Гарвард Бонин (Harvard Bonin), продюсер *Command & Conquer: Red Alert 2*, под пытками признался: работа над игрой завершена. Релиз наметили на октябрь. В том же месяце в Лас-Вегасе были отсняты все видеоролики для *Red Alert 2*. К съемкам привлекли две дюжины голливудских звездочек и маститого харизматика **Удо Кир** (Udo Kier). – Я вламываюсь в двери, размахиваю пистолетами, бью парней по лицу. – Делилась впечатлениями актриса **Кэри Вурхер** (Kari Wurher), которой досталась роль опасной коммандос Тани. – Повеселилась на славу. Мне не часто достаются роли, где я могу, так сказать, надрать кому-то задницу.

Над спецэффектами к киночасти *Red Alert 2* поработал обладатель награды «Эмми» **Рон Уайлд** (Ron Wild), в чьем резюме «Годзилла» и «Вавилон 5». Именно благодаря ему паранормал Юрий получился таким «обаяшкой».



■ Коммунизм
не пройдет!

ЭКСПАНСИЯ SQUARE В ИНТЕРНЕТ

В Японии состоялся релиз *Final Fantasy IX*. Поскольку предыдущие две части шедевральной серии от **Square Enix** были портированы на PC, персональщики ожидали, что та же участь постигнет и FF IX. А потому вместе с консольщиками ахали над успехами игры. Только за две недели продаж в Японии игра разошлась сумасшедшим тиражом в 2.3 миллиона экземпляров и принесла Square 110 миллионов долларов прибыли. Вскоре, правда, выяснилось, что *Final Fantasy IX* останется PS-эксклюзивом, и персональщики потеряли всяческий интерес к недоступной игре.

Зато в то же время стало известно о раз-



■ FFXI так и не
добралась до PC.

работке онлайновой игры во вселенной *Final Fantasy*. В июле Square объявила о скором запуске сервиса **PlayOnline**. Компании было нужно опробовать свои силы в сети. А ролевая онлайновая «финталка» вышла лишь в конце 2003 года.

5 ЛЕТ НАЗАД



9-ая Московская
Международная
Автомобильная
Выставка

24 – 28 августа 2005

Выставочный комплекс
ЗАО "Экспоцентр"
на Красной Пресне, Москва

9th Moscow
International
Motor Show

24 – 28 August 2005

Exhibition Complex of Exocentr,
Krasnaya Presnya,
Moscow, Russia

Организаторы / Organisers:



ITE Group Plc
100 Savile Row
London, W1S 0RG, UK
Tel: +44 (0) 20 7906 5177
Fax: +44 (0) 20 7906 5199
Website: www.motorshow-ite.com



FIEC
ул. Шелковичная 42, Ступинский Зн
123110 Москва, Россия
Тел: +7 999 935 7356
Факс: +7 999 935 7351
Сайт: www.motorshow.ru



Министерство
промышленности
и торговли РФ



Правительство
Москвы



ufi



ЗАО Экспоцентр

При поддержке / supported by:



Министерство
промышленности
и торговли РФ



Правительство
Москвы



ufi

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ ПОЧТИ ВСЕГДА НЕ СОВПАДАЕТ С МНЕНИЕМ ПОЧТАЛЬОНА

ПИСЬМО НОМЕРА

На письма отвечал Даниил Леви

Уважаемая редакция журнала «РС ИГРЫ», я – девушка-геймер, меня интересуют новинки компьютерных игр и новости игрового мира. Из всех журналов, связанных с игровой тематикой, мне больше всего понравился ваш. Я читаю его постоянно.

В пятом номере, в статье об игре *Xenix*, я наткнулась на фразу: «Дальнейшее же развитие сюжета целиком и полностью находится в твоих мускулистых руках». Конечно, я понимаю, что большая часть ваших читателей – молодые люди, но я считаю, что не стоит забывать и о женской аудитории (да-да, мы тоже любим игры), и более корректно строить фразы. Просто я всегда считала, что у меня нежные, женственные ручки, и для меня сюрпризом стала фраза о мускулистых руках. Не могли бы вы более корректно строить фразы, чтобы не возникало таких казусов.

С уважением,
Верховская Алина aka Sfsf

Алиночка, мы припадаем к твоим ногам. Прости нас, пожалуйста. Конечно же, у тебя прекрасные нежные и очень женственные ручки, которые не идут ни в какое сравнение с теми волосатыми бугристыми конечностями, о которых идет речь в статье. Мы официально признаем свою ошибку и просим всех, кто будет просматривать материал по *Xenix*, читать описанный выше кусок так: «Дальнейшее же развитие сюжета целиком и полностью находится в твоих украшенных браслетами прекрасных гладких ручках, которые ты вчера не забыла помазать увлажняющим кремом». По-моему, так выглядит гораздо лучше.



Многие из вас, дорогие читатели, пишут, что видят в продаже игровые диски с эмблемой нашего журнала. Убедительная просьба для тех, кто встречает такие джевелы, – присылайте нам отсканированные обложки или фотографии, а также информацию, в каком городе и в каком магазине вы приобрели такую продукцию. Вместе мы соберем неплохую коллекцию. А в будущем, возможно, опубликujemy все обложки в журнале. В общем, дерзайте, наши юные шпионы.

Приветствую редакцию самого информативного журнала (после мурзилки, разумеется).

Вот решил вам отмытить письмо. У меня в жизни случился переворот, которого я совершенно не ожидал. Раньше я жил одни лишь компами и играми. Каждый поход в школу, каждый выход на природу я воспринимал как испытание, которое надо преодолеть, чтобы вновь оказаться около волшебной машины. Я просиживал за играми все свободное время и думал, что нет ничего лучше, чем *Max Payne*, *Hitman* и т.д. Но! В мою жизнь вошла девушка, которую зовут Юля. Я ее очень-очень люблю. Это не значит, что меня перестали интересовать игры – я также играю и получаю удовольствие, но теперь сама жизнь приобрела новые краски и перестала быть однообразной. Отсюда следует вывод, что нельзя ТОЛЬКО играть, ведь тогда вся жизнь пройдет мимо. Геймеры, взыгаю к вашему здравомыслию! Отправте руки от клавиатуры и обнимите какую-нибудь симпатичную девушку.

3.b.T. Заранее благодарю вас от всей души за то, что разместите мое письмо в вашем горячо обожаемом геймерами журнале!

UnHappy



Привет!
Юля, обращаюсь к тебе. Ты осторожней там с АнХеппи, хорошо? Понимаешь, люди, которые прошли *Hitman*, прекрасно знают, как можно без шума и крика убить человека. Темные переулки, коридоры и ванна – любимые места последователей 47-ого. Если твой друг неожиданно побреется и сделает на затылке татуировку в виде штрих-кода, можешь начинать волноваться. *Max Payne*, кстати, тоже учит не крестиком вышивать. В общем, ты либо становишься Моной Сакс, либо почаще оглядывайся назад. Он ведь может достать тебя в любой момент. Хотя, наверное, я слишком драматизирую. Люди, которые любят наш журнал, и мууха обидеть не способны. Так что счастливого вам с АнХеппи времяпрепровождения. Получайте, короче, удовольствие.

Здравствуйте, дорогая и уважаемая редакция «РС ИГРЫ». Сначала немного расскажу о себе: мне скоро будет 16 лет, но пока толь-

ко 13. У нас в городе не очень много магазинов, где продаются компьютерные игры, поэтому мне их из Москвы привозит папа (сам я живу в Обнинске). Я подписан на ваш журнал, а потому не пропускаю ни единого номера.

Решил написать и задать вам несколько вопросов:

- 1) Когда выйдет *Lada Racing Club*?
- 2) Какая нужна видеокарта: MX или FX, чтобы *S.T.A.L.K.E.R.* не тормозил?

Вот, пожалуй, и все, что меня интересует.

С уважением,
Якумов Эдуард



Привет, Эд. Прежде всего, спасибо за то, что тебя интересует так мало – на твое письмо я смогу ответить очень быстро. Итак:

- 1) Сразу после того как АВТОВАЗ начнет собирать качественные автомобили. Сам ведь понимаешь, LRC придется показывать иностранцам, привыкшим колесить на крутых тачках. В этом деле облажаться нельзя.
- 2) Необходима видеокарта ХХ, потому что, когда выйдет *S.T.A.L.K.E.R.* не знает, наверное, ни одна гадалка. Надеюсь, когда тебе, наконец, «стукнет» 16, игра таки появится на прилавках. В общем, будет это «скоро».

Здравствуйте,
уважаемая редакция!

В нашем закрытом городе до последнего времени не было магазинов, торгующих лицензионными играми. А ехать за 60 км в соседний краевой центр, чтобы купить их, не очень хочется. На билеты потратишься, да и не факт, что найдешь нужную игру. На днях у нас все-таки открыли небольшой магазинчик, где можно приобрести лицензионные джевелы. О коробочных упаковках речи, конечно же, не идет. Но и на этом спасибо.

Я пошел в этот магазин и купил *Full Spectrum Warrior*. Иду домой – горжусь собой. Пришел, установил, запустил. И что же? Единственно, что переведено, – это текст. А голоса бойцов по-прежнему английские. Граждане, это и есть локализация? И ради ЭТОГО я тратил деньги? Неужели товарищам из компании «Руссобит-

Мне было лень сходить в ближайшую войсковую часть и попросить командиров одолжить солдатиков для перевода? Неужели они плохо перевели бы: «Гранату ему в задницу, сэр!» и подобные перлы? Честно говоря, я сильно разочарован. Планировал еще купить пару-другую лицензионных игрушек. А теперь вот сомневаюсь. Да я в про-каке за 20 рублей получу абсолютно то же самое! Интересно, квесты локализованы также отвратительно? Хотел купить «Черное зеркало», *Myst IV*. Но буду ли - пока не решил.

С уважением, Игорь

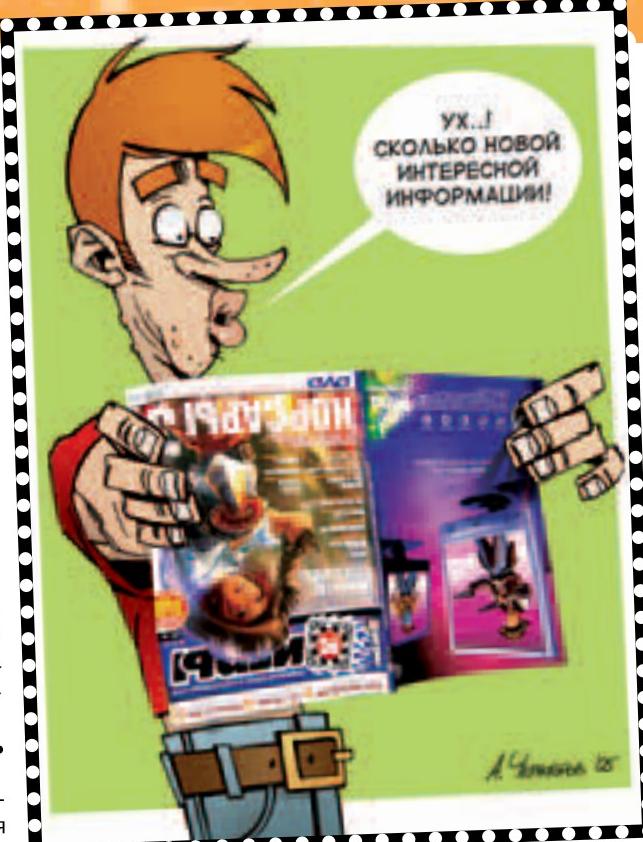
Привет, Игорь. Позволь поздравить тебя с открытием магазина по продаже лицензионных джувелей в твоем закрытом городе. Отныне ты сможешь в любой момент приобрести локализованную версию нужной игры.

Ну а чтобы не покупать кота в мешке, почаще читай нашу рубрику «Витрина». В ней мы, между прочим, предупреждали о не очень качественной локализации *Full Spectrum Warrior*. *Myst IV* и «Черное зеркало» можешь спокойно покупать – переведены обе игры очень хорошо.

Здравствуйте, дорогие редакторы дорогого (не только в смысле любимого, но и в денежном смысле) правильного (интересно, у кого-то мания величия?) журнала «PC ИГРЫ». Я не являюсь вашим подписчиком (странный) и не покупаю издание в киосках (какой ужас), а беру журнал у друга.

Итак, по существу:

В общем и целом мне «PC ИГРЫ» нравятся тем, что там есть достаточно информации как о вышедших играх, так и о проектах, находящихся в разработке. Отдельное спасибо за «Дневники разработчиков», за «Ретро» и HELP.TXT, а также за статьи, поднимающие проблемы околоигровой тематики (типа пиратства и влияние игр на геймера). Статьи ваши, в отличие от других журналов, мягкие и понятные простому геймеру. Вы даже умудряетесь информировать нас о железе. Вот только читается все это чудо слишком быстро (почти на одном дыхании), не хватает интересной информации. Одно время была попытка ввести «Альтернативное мнение» по поводу статей и игр, но эта попытка быстро откинула копыта, а жаль. А ведь можно было показать другой взгляд и на статью, и на игру. Касательно «Давайте делать журнал вместе» – прошу-



ба подробно объяснить, как и для чего сие было придумано.

Желаю удачи, Деонис

Привет, Деонис (красивое имя). Я вот смотрю на твое письмо (странны, кстати, обычно я этого не делаю) и думаю (нет, это уже не странно): может тебе стоит читать журнал помедленнее? Ну, скажем, после каждой прочитанной статьи пытаться вспомнить, о чем там вообще было написано, внимательно посмотреть скриншоты, понять, нравится ли тебе графика. Или вот, например, еще один замечательный способ продлить удовольствие от изучения журнала. Сначала читаешь его с первой страницы до последней, затем делаешь то же самое, но в обратной последовательности. Если после этого параметр «пресыщения удовольствием от прочтения правильного» не зашкаливает, переворачиваешь журнал вверх ногами и начинаешь читать. Как показывает практика, времени на прочтение тратиться раза в два-три больше. К выходу нового номера, короче, осилишь.

Насчет «Давайте делать журнал вместе» могу сказать только одно – у нас в компании не хватает грузчиков и водителей, развозящих новые номера по торговым точкам. Найти хороших кандидатов на эти должности достаточно трудно, потому мы и просим помочь у дорогих читателей. Если вдруг «созреешь», пиши.

Товарищи! Стоп, это не то... А, вот. Повседневная практика показывает, что... Опять не то... Речь о прибавке карманных денег, речь на тему «не виноватый я, все само получилось...» А-а-а, ну все к черту. Короче, привет, народ! Как дела? Как знако-



ТВОРЧЕСТВО НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ



Здесь плоти бренная обитель,
Но графика на высоте.
Играть я не большой любитель –
Реакция и дух не те.
Так хочется порой скучавить,
Ввести замысловатый чит.
Да только их никто не знает,
А если знает, то молчит.
Где дверь, ведущая на небо,
И чем окончится сюжет?
Walkthrough по жизни – просто не-
быль,
И смысла в нем, конечно, нет.
Но я неплохо подготовлен
К любому выпаду ИИ.
И неизбежный свой game over
Как можно дальше отдалил.

Ваня

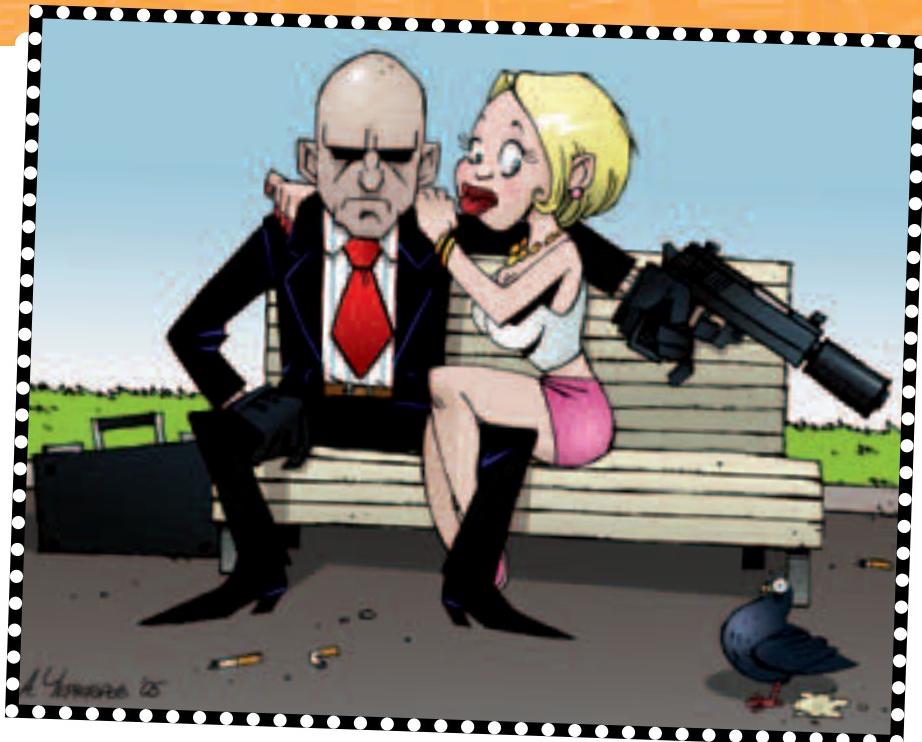


Письма прсылайте по адресу:
10100, Москва, Главпочтamt, а/я 652,
«PC ИГРЫ» с пометкой
«В рубрику «О наболевшем».
Электронные письма ждем на адрес
post@pc-games.ru



SNOWBOARD
ЕВРОПЕЙСКИЙ ЖУРНАЛ
о сноубординге

ПОЧТА | О НАБОЛЕВШЕМ



мые, родные и близкие, а также все остальные? Надеюсь, что хорошо. Я очень долго думал, что же такое вам написать в редакцию, но так и не догадался. Все темы уже исхожены вдоль и поперек, а также по диагонали. Иногда просто хочется поболтать или попереписываться с такими людьми, как вы. Сматря на рецензии из журнала и различные статьи, можно представить, что за человек их писал. Исходя из этого, я понял, что все вы, и Зибрев, и Вы-Сами-Знаете-Кто, и Леви, да и вообще все - люди остроумные, находчивые и просто хорошие (что-то я начал подлизываться). В принципе, я мог бы написать про пиратство, но вы уже обсуждали его в статьях. Я мог бы дать несколько советов по журналу, да не буду - все идеальное должно быть с недостатками. Есть еще много того, о чем я мог бы написать, но не буду, потому что не преследую определенной цели, а просто показываю, что у «РС ИГР» есть любящие читатели.

IcePeak

 Господин IcePeak, твое письмо - самое информативное за последние полгода. Мне было интересно почитать о твоих переживаниях, мыслях и идеях. Мы действительно весьма находчивые, остронравные и хорошие, очень-очень хорошие люди. Настолько замечательные, что я даже не могу выделить из нашей команды самого хорошего. Хотя, наверное, это все-таки Eddy v2.0. Реальный он, конечно же, никому не нравился - вредный был, постоянно пакости делал. Но после виртуализации кардинально поменялся.

В принципе, я мог бы рассказать тебе о том, что будет темой следующего номера, и кто победил в последних конкурсах, но не буду - такому умному парню, как ты, эта информация не нужна. Еще о бонусах новых хотел было упомянуть, но... нет, не стану. Слишком этого скучно для тебя. В

общем, почаше пиши нам бредовые письма, а мы их будем публиковать. Рубрика - она ведь именно для этого.

Здравствуйте, журнал «РС ИГРЫ». Возможно, то, что я хочу предложить, предлагали не раз, но все же. Почему бы вам не выпускать к журналу, хотя бы раз в год, небольшую тетрадь для наклеек, а то клеить их на монитор или на холодильник не хочется, да и бессмысленно это. Я понимаю, что это вызовет лишние расходы, поэтому номер с тетрадью можно продавать дороже. Я думаю, раз в год любой из читателей вашего журнала сможет позволить заплатить за журнал немногим больше.

С уважением Raiden

 Привет, Райден. То, о чем ты говоришь, действительно не раз предлагаали наши дорогие читатели. Помимо тетради для наклеек они еще, правда, просили выпустить специальные альбомы-раскраски, где каждый желающий смог бы разукрасить редактора в понравившиеся цвета. А один читатель рекомендовал к новому году сделать большой календарь формата А2, на каждой странице которого размещалась бы откровенная фотография сотрудника журнала. Но, учитывая, что в редакции работает только одна девушка, это идея мигом отпала.

А насчет тетради для наклеек мы подумаем. Честно-честно. Вот только сдадим номер, начнем работу над следующим, сдадим следующий, начнем работу... И тогда обязательно подумаем.

Здравствуйте, уважаемая редакция! Не давно увидел на прилавке магазина ваш супер журнал... и очень интригующую надпись на обложке: «Месяц игры бесплатно. Сфера!» Эту игру я хотел купить уже очень давно, а тут такой подарок! Не раздумывая,

я установил клиент, зарегистрировался, запустил. Дата регистрации: 07.05.2005. И тут вижу: на сайте игры написано «Ваш аккаунт действителен до 14.05.2005». Как камнем по голове...

И вот я решил разобраться, глюк это или нет! И, если это чистая правда, и ПИН действителен только до 14 числа, пожалуйста, не делайте больше таких обломов для читателей!

С уважением, Макс «Хомяк» Стрельцов



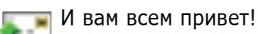
Здравствуй, Макс. Проблема со «**Сферой**» коснулась не только тебя. Многие читатели жаловались на аналогичные недоразумения, когда их ПИН'ы позволяли играть всего пару недель, вместо обещанного месяца. Однако проблема быстро разрешилась, когда в онлайн вышла редакция правильного в полном составе. Быстро сообразив, что здесь к чему, и на какие кнопочки надо давить чаще, мы устроили на сервере форменное безобразие, вызвавшее одобрение у большинства игроков. Перепуганные разработчики тут же предложили переговоры, пообещав выполнить любые условия, лишь бы мы поскорее ушли с сервера. Мы, понятное дело, для себя ничего просить не стали, предложив девелоперам исправить недоразумение с зарезервированными для наших читателей ПИН'ами. Таким образом, аккаунты всех, кто уже начал играть до описанного выше события, были продлены на оговоренный срок. Не успевшие же отведать чудо «Сфера» также получали обещанный месяц онлайновых приключений.

Всем привет! Честно говоря, не стал бы отнимать ваше время, но виду непрекращающихся споров на тему компьютерного пиратства, решил вставить и свои пять копеек. Как мне кажется, приставочное пиратство (в отличие от РС-шного) победить не удастся никогда. Разница в цене лицензионных и пиратских дисков огромна. Кто-то скажет - чипованная приставка лишается гарантии. Ну и что? Даже если она и выйдет из строя в течение первого же полугодия, то потраченные на нее деньги все равно оккупятся, т.к. на 50-60 долларов геймер купит не один, а пять-семь дисков. Не подумайте, что я ратую за пиратство, но это действительно так. В силу привязанности к носителю информации (DVD), приставочные пираты не обретают игры с целью впихнуть их в как можно меньшее количество CD дисков. На рынке компьютерных игр сложилась абсолютно другая ситуация, но и там до сих пор доминируют пираты. По-моему это, в первую очередь, вина отечественных издателей. Наши локализаторы научилисьправляться со своей работой на пять с плюсом (*Far Cry* и *Doom 3* говорят сами за себя), но продвигать в массы свою продукцию не стремятся. То ли производственные мощностей не хватает, то ли дистрибутеры

плохо работают. Даже в таком не очень-то и маленьком городе, как Рязань, нашему покорному слуге пришлось изрядно побегать, чтобы найти *Doom 3* от «1С». И это при том, что сами продавцы в этих магазинах составляют списки хорошо разбираемых игр и подают их своему руководству. В одном из таких магазинов мне даже показали список заказов. Люди ждут очень долго... В то же время за углом можно спокойно купить кастрированную версию той же игры с худшим переводом, но практически одновременно с мировой премьерой... Почему сложилась такая ситуация, мне лично не понятно. Да и борьба с распространителями пиратской продукции, где она? Пару раз по телевизору видел, ну и вы несколько фотографий выложили в журнале. Между тем, в Москве (и не только там) полным ходом торгуют пиратскими дисками. Еще в ноябре 2004 года я видел там «облегченную» версию *Doom 3* и преследую фу S.T.A.L.K.E.R.

Может быть, я в чем-то и не прав, но повтоюсь - это всего лишь мое личное мнение.

Алексей Кузнецов



И вам всем привет! Леша, в твоих словах, конечно, есть логика. Разница в цене пиратской и лицензионной игры для консоли огромна. Именно поэтому многие консольщики предпочитают сразу же после покупки вожделенной приставки прочиповать ее, дабы получить возможность запускать пиратские игры. Однако я бы не стал утверждать, что такая ситуация никогда не изменится. Уже сейчас многие игроки приобретают только лицензионные продукты, сознательно не чипуя свою приставку. Кто-то таким образом выражает свой протест против пиратства, кто-то просто коллекционирует качественно оформленные лицензионные версии. «Таких людей - единицы», - скажешь ты, и будешь, конечно же, не прав. Их много, и с каждым годом становится все больше. Это связано с взрослением аудитории, а значит с увеличением ее покупательной способности. Спрос на пиратскую продукцию значительно выше, с этим спорить не стану. Но ведь и консоли еще не приобрели в нашей стране большой популярности. С рынком же компьютерных игр, ты прав, сложилась иная ситуация. Но винить отечественных издателей в засилье пиратской продукции просто глупо. Напротив, именно благодаря активной деятельности паблишеров на рынок поступает все большее количество локализованных игр, цена которых не отличается от аналогичной продукции пиратов. Не буду спорить, по-тому что переведенную версию приходится ждать несколько недель, но лично я согласен потерпеть, чтобы потом получить качественный продукт. Впрочем, пока уровень жизни в стране не возрастет, пиратство все равно будет процветать. Надеюсь, такая ситуация продержится не долго.

Хакер Спец 06(55)
УЖЕ В ПРОДАЖЕ



КОМПЬЮТЕРЫ БУДУЩЕГО

Какое будущее ждет
компьютерные технологии
завтра, послезавтра и в
далеком будущем...

В СВЕЖЕМ НОМЕРЕ СПЕЦА:

- Электронный мозг
- Оптические процессоры
- Будущее операционных систем
- Носимые компьютеры
- Многоядерные процессоры
- ПК без управления
- Нанотехнологии
- Языки программирования будущего
- «Умный» дом
- Молекулярные компьютеры
- Будущее ПО
- Квантовые компьютеры
- Биокомпьютеры
- Искусственный интеллект



ВЕСЬ СОФТ ИЗ ЖУРНАЛА
и другие полезные программы
НА ПРИЛАГАЕМОМ
МУЛЬТИЗАГРУЗОЧНОМ СД!

Спец
Хакер

(game)land
www.gameland.ru

ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

ВЫГОДА.....

Цена подписки на 20% ниже, чем в розничной продаже!

Доставка за счет издателя

Разыгрываются призы и подарки для подписчиков

Дополнительные скидки при заказе на длительный срок

ГАРАНТИЯ.....

Вы гарантированно получите все номера журнала

Цена стабильна на весь период заказа,

даже при повышении цены в розничной продаже.

Единая цена по всей России

СЕРВИС.....

Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.

Заказ оформляется с любого месяца.

Заказ осуществляется заказной бандеролью

или с курьером

Заказ можно сделать на любое количество месяцев

Бесплатные телефоны
по всем вопросам подписки
935-70-34 (по Москве),
8-800-200-3-999
(для регионов и абонентов МТС,
Билайн, Мегафон)

**Закажи журнал
в редакции
и сэкономь деньги**

**Стоймость заказа на
«РС ИГРЫ» + 3 CD или DVD**



**Стоймость заказа на комплект
«РС ИГРЫ» + «Путеводитель: РС ИГРЫ»**



110р	за номер (экономия 30 руб.*)
660р	за 6 месяцев (экономия 180 руб.*)
1188р	за 12 месяцев (экономия 492 руб.*)

540р	комплект на 3 месяца (экономия 300 руб.*)
1020р	комплект на 6 месяцев (экономия 600 руб.*)
1920р	комплект на 12 месяцев (экономия 1440 руб.*)

* экономия от средней розничной цены по Москве

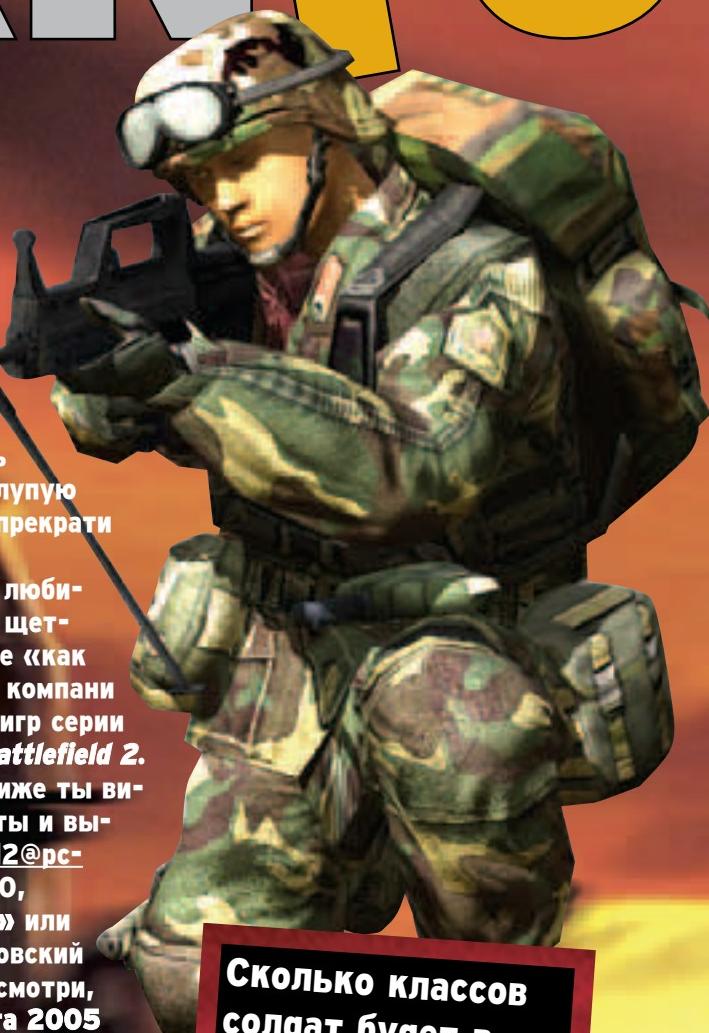
BORNTO

3

й, ты! Ты что о себе думаешь, парши-
вец? Небось, вообразил себе, что уже
служишь в моей любимой морской
пехоте? Черта с два, сестричка!
Ты у меня будешь еще целых
шесть месяцев вставать в четыре

утра и рыть носом землю вот прямо отсю-
да и до обеда, пока я тебе не разрешу на-
зываешь себя хотя бы новобранцем. На этом
дряном острове я – твои мама и папа, царь
и бог. Ты понял? И немедленно убери эту глупую
ухмылку со своей безусой рожи! Я сказал, прекрати
лыбиться, черт подери!

Из личных вещей в казарме – фотография люби-
мой мамочки, станок для бритья и зубная щет-
ка. Трем счастливчикам достанется пособие «как
стать настоящим морским пехотинцем» от компании
«Софт Клаб»: одному – полная коллекция игр серии
Battlefield, двум другим – по экземпляру *Battlefield 2*.
Но это еще нужно заслужить, понятно!? Ниже ты ви-
дишь четыре простых вопроса. Пиши ответы и вы-
сылай их электронной почтой на [battlefield2@pc-](mailto:battlefield2@pc-games.ru)
[games.ru](http://pc-games.ru), обычной почтой по адресу 101000,
Москва, Главпочтamt, а/я 652, «РС ИГРЫ» или
лично приноси в редакцию: Москва, Дмитровский
пер., дом 4, стр. 2, ООО «Гейм Лэнд». Да смотри,
не опоздай: я принимаю ответы до 1 августа 2005
года включительно.



Сколько противобор-
ствующих сторон бу-
дет доступно игроку
в *Battlefield 2*?

- две;
- три;
- четыре;
- шесть.

Сколько игроков
поддерживает сете-
вой режим
Battlefield 2?

- 32;
- 64;
- 128;
- неограничено.

Сколько классов
солдат будет в
Battlefield 2?

- четыре;
- шесть;
- семь;
- десять.

Сколько самостоя-
тельных игр в серии
Battlefield?

- две;
- три;
- четыре;
- пять.

КОНКУРС • КОНКУРС • КОНКУРС •

KILL



07 / ИЮЛЬ / 2005

«DVD Эксперт»
домашний кинотеатр
для всех



В ИЮНЬСКОМ НОМЕРЕ:

- Самые интересные новинки AV-рынка: мнение специалистов
- Инсталляция: домашний кинотеатр космонавта Г. Гречко
- Мегатест DVD-плееров: 25 самых популярных моделей



К КАЖДОМУ НОМЕРУ -
DVD-ПРИЛОЖЕНИЕ
С ОТЛИЧНЫМ
ФИЛЬМОМ!

DVD
ЭКСПЕРТ

(game)land

ТВОЙ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР!

ПРИМИ УЧАСТИЕ В
SMS
ВИКТОРИНЕ
И ВЫИГРАЙ НОВЫЙ КОМПЬЮТЕР
К УЧЕБНОМУ ГОДУ И
МНОГО ДРУГИХ ПРИЗОВ!

АКЦИЯ
ПРОДЛЯТСЯ
ВСЕ ЛЕТО!

next media
entertainment

Редакция журнала благодарит за модинг и компьютерную периферию
интернет-магазин геймера  [cyberlife](http://www.clife.ru) [www.clife.ru, тел095\)9700730](tel:095)9700730).

ДЛЯ УЧАСТИЯ В ВИКТОРИНЕ
ОТПРАВЬ SMS
СО СЛОВОМ **PC**
НА НОМЕР **3090**



А ДАЛЬШЕ ВСЕ ПРОСТО: отвечай на вопросы, составленные по материалам прошлых выпусков журнала **PC ИГРЫ**. За каждый правильный ответ ты получаешь **1 балл**. Победителем станет участник, набравший максимальное количество баллов.

Ты можешь остановиться на любом вопросе, и продолжить отвечать позже, когда тебе будет удобно – **набранные тобой баллы сохраняются**.

СВОИ ТЕКУЩИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ТЫ БУДЕШЬ ПОЛУЧАТЬ НА КАЖДОМ ПЯТОМ СООБЩЕНИИ.

ПРОМЕЖУТОЧНЫЕ ИТОГИ КОНКУРСА – НА ДИСКЕ В КАЖДОМ НОМЕРЕ ЖУРНАЛА «PC ИГРЫ» И НА САЙТЕ WWW.GAMELAND.RU (ТАМ ЖЕ ТЫ МОЖЕШЬ ПРОЧИТАТЬ И ПОДРОБНЫЕ ПРАВИЛА ВИКТОРИНЫ).

Стоимость sms-сообщения на номер 3090

\$0,50 без налогов.
Услуга доступна абонентам МТС, Билайн, Мегафон, ЮУСТ, ЕСС, СМАРТС, БВК, НСС, ЕрмакRMS, Ярославль
■ GSM, УралСвязьИнформ, НТК, Скайлинк – СПб, Пенза GSM, Оренбург GSM

ТУРНИР 10 ГОРОДОВ

МЫ ЕДЕМ К ВАМ!!!

Дни читателя журналов «Страна Игр», «PC ИГРЫ» и «Путеводитель: PC ИГРЫ»

Июнь-август 2005 года

Начало
12

25 июня

4 июня

11 июня

Болельщикам и пройти желающим присоединяться
к квесту должны зарегистрироваться как зрителя.

Не упустите свой шанс!

В рамках мероприятия состоится турнир по
Quake III Arena

Победитель поедет в **Москву!**

Встречи с редакторами журналов, турниры, конкурсы, сотни призов!

Подробности и регистрация
на сайте: www.tur10.ru

Партнер: **iRiver**

Генеральный
партнер:

GIGABYTE®



от создателей

ДЭНДЕР

Тесты

- Процессоры AMD
- Системные платы Socket 939/754
- Проекторы
- Струйные принтеры
- Связки WiFi
- Системы barebone
- Versus-тест: AMD Athlon 64 FX-55 vs. Intel Pentium 4 Extreme Edition 3.73

Инфо

- Мелочи железа
- Фишки IT
- Овег-сцена
- Моддинг-сцена
- Эволюция 3D-акселераторов
- Технология шины PCI Express
- Линейка: звуковые карты Creative
- Звездные железки: Asus P4P800
- Конструктор: Система с прицелом на будущий апгрейд
- FAQ

Практика

- Разгон SLI-системы
- Ремонт
- Учим как рассчитать стоимость компьютера
- Моддинг: LCD-панель
- Linux: видеозахват

**ЖУРНАЛ КОМПЛЕКТУЕТСЯ
ДИСКОМ С ЛУЧШИМ СОФТОМ**



Теперь 160 страниц!

КОНКУРС • КОНКУРС • КОНКУРС

КОДУМБИЙСКИЕ БУДНИ

Ола, амиго!

У меня есть для тебя новости от башмачника Алоха. С тех пор как этот старый бездельник заручился твоей поддержкой, префектура нашего захолустья буквально завалили анкетами, каждая из которых почему-то была заполнена на его имя. Вся эта макулатура так и лежала бы в архиве префекта, дожидаясь дня, когда жирные свиньи в погонах соизволили бы с ней разобраться, если бы не одна удачно оброненная сигара. За каких-то полчаса от префектуры и здания тюрьмы не осталось и следа - там же было столько бумаги! Конечно, на Алоха тут же спустили всех собак. Старик успел передать мне эти пакеты, и скрылся с глаз долой. Вот что было нацарапано на пакетах:



**Коробка
с Xenus:**

Алексей Толмачев
Иван Бакулин
Александр Пивовар
Николай Кутенев
Алексей Шайн
Эмин Исмаилов
Евгений Карабут
Максим Зинченко
Дмитрий Фокин

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. 625 кв.км;
2. журналисткой;
3. шесть;
4. рыбацкая шонка (она же «моторная лодка») и катер;

Я ЧИТАЮ PC ИГРЫ!



На носу июль – отпуска и летние каникулы в самом разгаре, и дорогая редакция решила наполнить твою жизнь новым звучанием. Ты ведь любишь музыку? Перед тобой анкета с несложными вопросами: просто заполни ее и сможешь принять участие в розыгрыше одного суперсовременного flash-mp3-плеера **NEXX NF-610** и пяти flash-mp3-плееров **NEXX NF-340** от нашего спонсора, компании **NEXX DIGITAL**. Победитель, как всегда, определит «барабан удачи». Только уговор – заполняй анкету полностью, иначе ты не сможешь принять участия в акции.

NEXX
DIGITAL FREEDOM

КУДА ПИСАТЬ?

Свои анкеты присылай нам по электронной почте nexx@pc-games.ru или по адресу 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «PC ИГРЫ». Кроме того, ты можешь лично занести их в редакцию: Москва, Дмитровский пер., дом 4, стр. 2, ООО «Гейм Лэнд».

Внимание: в розыгрыше призов участвуют анкеты, присланые в редакцию до 1 августа 2005 года включительно!

АНКЕТА



Фамилия: _____

Имя: _____

Отчество: _____

E-mail: _____

(никакого спама, нужен для быстрой связи):

Страна: _____

Город: _____

Почтовый адрес: _____

(нужен для получения по почте приза):

Пол: мужской женский

Возраст: _____

Образование: незаконченное среднее среднее средне-специальное

незаконченное высшее высшее.

Социальный статус: школьник

студент работаю безработный

Уровень дохода: Хватает только на еду хватает на еду и одежду хватает на еду, одежду, развлечения и покупку техники могу накопить деньги на покупку автомобиля/квартиры полностью обеспечен

Какого типа MP3-плеер у тебя уже есть

(отметить нужное):

Никакого Flash HDD CD/MP3

Какой MP3-плеер ты планируешь приобрести в ближайшее время (отметить нужное):

Flash HDD CD/MP3

Три самых важных для тебя характеристики MP3-плеера

1. _____

2. _____

3. _____

Три самых ожидаемых тобой игры для ПК

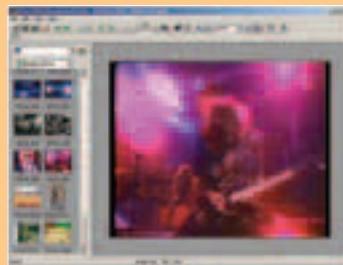
1. _____

2. _____

3. _____

BetterJPEG 1.4.1.0 beta

Графический редактор всегда должен быть под рукой. Хотя бы самый простой и умеющий работать только с картинками в самом популярном формате – JPEG. Даже, пожалуй, именно простой. Зачем нужна мощь



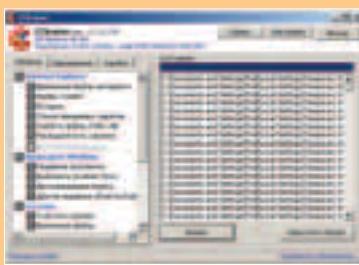
Adobe Photoshop, если тебе надо всего лишь обрезать края фото вот здесь и немного отрегулировать контраст вот там? Для такой цели намного удобнее пользоваться небольшой программой – скажем, уровня встроенного графического редактора из комплекта известного «просмотрщика» **ACDSee**. Она и системных ресурсов требует меньше, и загружается в разы быстрее своих навороченных собратьев. Как раз такой и является программа **BetterJPEG**, которая умеет делать множество подобных «каждодневных» операций, включая даже устранение «эффекта красных глаз». Плохо только, что выйдешь из нее «не очень», а то и от ACDSee с **IrfanView** можно было бы отказаться...

CCleaner 1.19.05

Сколько же всего лишнего остается в **Windows**!

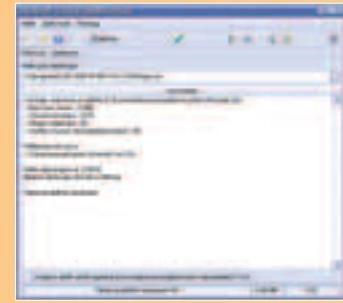
После пары часов работы! Достаточно заглянуть в интернет, так сразу какие-то cookie-файлы на компьютере появляются, различные «загружаемые модули программ» оседают... Даже если все они

неопасны, все равно это непорядок – систему полагается держать в чистоте, надеюсь, ты со мной согласен? А это значит, что наводить ее надо регулярно, поскольку это влияет на «здравье» твоего компьютера. И помогать нам в этом нелегком процессе будут создатели бесплатной (!) программы для очистки системы **CCleaner**, заточенной под поиск и «выметание» всех ненужных файлов. После инсталляции программа помимо главного меню появляется в контекстном меню «корзины» рабочего стола – достаточно сделать только один щелчок мышью, чтобы процесс уборки был запущен. Эх, если бы она еще и уборку в доме делала одним щелчком мыши...



LikeRusXP v3.5

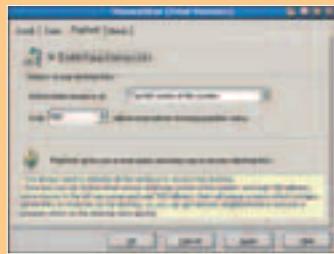
Уникальная, единственная в своем роде программа, способная переводить все что угодно в среде **Windows**. Как? Очень просто. Для начала запускаем **LikeRusXP**, затем выбираем запускной файл программы, сообщения которой ты хотел бы перевести, и вперед – жми «галочку» и жди результата.



И он не заставит себя долго ждать – обычно перевод небольшой программы занимает не более минуты, и сразу по истечению данного срока переведенной программой уже можно активно пользоваться. LikeRusXP имеет систему подключаемых словарей и может сама определять, какая тематика требуется при переводе менюшек той или иной утилиты. Если же перевод не отличается уверенностью, можно указать словарь вручную. Кстати, на всякий случай не забудь сделать резервную копию переводимой программы, в противном случае – мы тебя предупредили.

MouseStar 3.55

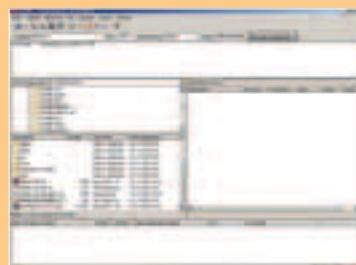
Эта программа написана специально в помощь обладателям простых и «непородистых» мышей. Все знают, что покупая мыши столь солидных производителей, как **Logitech** или **Genius**, вы получаете не только отличное железо, но и толковый софт, позволяющий настроить много необходимых для мышки вещей – частоту обмена информацией с устройством, скорость движения курсора и отдельно – колесика, а также назначить дополнительным кнопкам разные действия. Увы – если драйвера **MouseWare** от Logitech еще позволяют их использование для мышей «стороннего производителя», то остальные компании не столь демократичны. Вот тут-то на помощь и приходят программы наподобие **MouseStar**. Помимо всего того, что дают драйвера от Logitech, здесь есть расширенные функции управления скроллингом, а также вызов специального «меню» перемещением мышки в левый верхний угол экрана.



FileZilla v2.2.13b

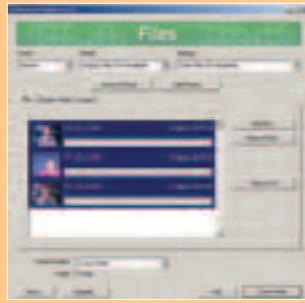
FileZilla – это настоящая находка для тружеников интернета! Это заслуженный и полностью бесплатный FTP-клиент с огромной историей. Интерфейс его весьма непрятязателен на вид, что нравится немногим; но с другой стороны, удобная компоновка

элементов управления отличается редкой информативностью. Если внимательно изучить их расположение, то становится заметно, что размещались они не кое-как, а подбирались весьма тщательно. И хотя добрая половина всех существующих на свете FTP-клиентов внешне отличается не сильно, после пары часов работы по наличию или отсутствию собственных возгласов «да где же эта чертова кнопка!» начинаешь понимать, хорошо ли очередной кандидат или не очень. Надеюсь, что те, кому по работе или в силу иных причин приходится постоянно общаться с десятком-другим FTP-серверов, оценят FileZilla по достоинству.



Kinoma Producer 3.1.1

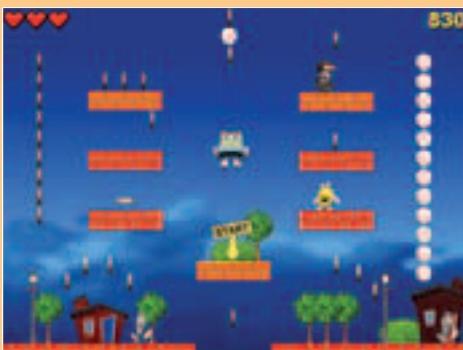
Когда в дороге нечем заняться, даже если она короткая и по пути на учебу, это очень и очень невесело. Впрочем, для этого же изобрели КПК! Но что же с ним делать, если читать что-то не хочется, а играть надоело? А как насчет того, чтобы посмотреть на нем фильм? Для этого всего-то надо, что грамотно «пережать» видео с DVD в формат, поддерживаемый твоим «наладонником». Ну и, естественно, чтобы «вес» файла был для него не сильно обременителен. Впрочем, еще желательно, чтобы качество вполне смотрительное было... Короче говоря – как обычно, вопросов больше, чем ответов. Но теперь у тебя есть **Kinoma Producer**! Эта программа сама решит за тебя, какое поставить разрешение и каким кодеком скать видеофайл – достаточно вставить в компьютер DVD-диск, указать модель твоего КПК, подождать несколько часов и можно будет собираться в дорогу.



Coinworld

Вольный римейк на тему знаменитой аркадной игрушки ***Cool Spot***. Оригинальная игра пропагандировала безудержное веселье на пляже и заодно рекламировала напиток 7-UP – собственно, главный герой игрушки, забавная таблетка красного цвета в солнцезащитных очках и была той самой «точечкой» с логотипом этого популярного прохладительного напитка. В ***Coinworld*** же мы имеем дело с качественно сработанной аркадой, не то

чтобы хорошо воссоздающей стиль оригинала, но разнообразяющей его несколькими интересными решениями, например, «целостностью» игрового экрана по направлениям сверху вниз и справа налево. Чтобы не надоест игроку, уровни тематически подобраны – напомню, что в оригинальной игре все крутилось вокруг пляжа, что нравилось далеко не всем. Да и игровой процесс с управлением выверены до мелочей.



Diamond Puzzle 1.0

Складывание пазлов – это не просто увлечение, это искусство! Особенно если игра проходит по строгим классическим правилам. А правила такие: поменять местами можно только две соседние фигурки, расположенные по вертикали либо по горизонтали – но не по диагонали, да и то лишь в том случае, если это приводит к «выигрышной комбинации». Так что перед каждым следующим шагом надо думать, думать и еще

раз думать – и если твой очередной ход приведет к «патовой» ситуации, игра, увы, на этом закончится. Зато если потратить на «проработку» вариантов лишнюю минуту или две, то любо-дорого смотреть, как выставленные в нужные цветовые комбинации цепочки драгоценных камней одна за другой исчезают, принося бонусные очки. Ну а если игровая ситуация ставит тебя в тупик, на этот случай есть кнопочка hint.



Garden Golf

Эта забавная игрушка является симулятором «мини-гольфа» – так называется в разы уменьшенная копия большой игры в гольф. Напомню, что в «настоящем» гольфе поле занимает несколько гектаров, а игроки перемещаются между лунками на электромобилях; очевидно, что по этой причине возможность построить полноценное поле для гольфа есть далеко не везде. А если желание играть в гольф ну очень велико? Вот

для таких случаев и придумали «минигольф» – набор небольших игровых полей, умещающийся на территории размером с детскую площадку. А чтобы играть было не менее интересно и почти так же сложно, лунки разнообразили препятствиями, в оригинальной игре не присутствующими – желобами, мостиками, игрушечными ветряными лестницами и так далее. Осталось выбрать персонажа, начальную лунку – и вперед!



Gold Miner Joe

«Золотоискатель Джо» – это замечательный римейк суперхита середины 90-х под названием ***Rick Dangerous***. Отличия минимальны, и носят они лишь косметический характер – тем лучше для нас! И если ты не играл в оригинал девяноста-какого-то года выпуска, то самое время приобщиться к классике в новой упаковке. Суть игры проста – ходи себе по подземельям да собирай золотишко. Живности при этом следует либо

остерегаться, либо отстреливать при помощи «оружия пролетариата» – булыжника, приличный запас которого Джо постоянно носит с собой. А на тот случай, если Джо не сможет отмахнуться отaborигенов подземелья, у него имеется запас динамитных шашек. Осталось лишь упомянуть о необходимости много и точно прыгать, и теперь ты можешь составить себе полное впечатление о том кайфе, который попал тебе в руки.



The Cursed Wheel

Здесь под одной «крышей» на самом деле спрятаны целых три игры – головоломка, «лабиринт» и аркада, и в каждой из них есть своя прелесть. В режиме головоломки время, необходимое на принятие решения, не ограничено – шарики поступают под твоим полным контролем и строго по одному, а постоянно вращая круги мышкой, можно быстро очищать «посадочные места». Режим «лабиринта» уже начинает проявлять настойчивость,

а в аркадном режиме шарики и вовсе льются рекой, знай только успевай разгребать – как видишь, ***Cursed Wheel*** одна способна удовлетворить игроков столь разных вкусов. Качество исполнения тоже на уровне – все тщательно прорисовано, а управление радует своей «прозрачностью». Побольше бы делали таких простых и качественных игр! В этой игре даже музыка настраивает на хорошее времяпрепровождение!





Текст: Михаил Шахов

ПРОГРАММЫ ОСОБОГО НАЗНАЧЕНИЯ

Все плоды человеческой цивилизации делятся на две большие группы. К первой относятся вещи, делающие жизнь лучше: инструменты, транспорт и прочие механизмы, разнообразные социальные институты. Ко второй же группе относятся вещи, призванные бороться с неприятностями. Армия и флот, ОМОН и ООН, метеорология и сейсмология – все эти штуковины призваны предотвращать вероятные проблемы. Ко второй группе достижений человечества относятся антивирусы.

Ты уже сталкивался с разрушительной деятельностью вирусов – если не лицом к лицу, на просторах собственного винчестера, так уж в сюжетах голливудских фильмов и компьютерных игр наверняка. В кино все выглядит зрелищно, но не очень страшно: даже если киношный вирус пытает дорогостоящими загадочными спецэффектами, ближе к финальным титрам добро все равно победит зло. Могучий герой непременно до смерти запинает создание изошренного хакерского разума своими коваными армейскими ботинками. Не совсем реалистично, конечно, зато красиво.

Настоящий компьютерный вирус, однако, не похож на своих собратьев из фильмов. Он почти всегда ведет себя тихо, фейерверков из щели дисковода не запускает и крайне редко декламирует в пространство свои коварные планы страшным компьютерным голосом. Настоящий компьютерный вирус просто втихомолку причиняет тебе неприятности, которых ты до поры до времени и не замечаешь. А потом настает момент, когда тебе приходит гигантских размеров счет за интернет-трафик, почтовая база за несколько лет рушится, словно карточный домик, игрушки перестают запускаться, а все попытки заглянуть на посвященный безопасности сайт заканчиваются тем, что ты оказываешься на платном американском порносервере. Вот тут-то и настает пора вводить в дело грозную программу особого назначения – антивирус. Хотя на самом деле лучше было бы «ввести войска» заранее, в качестве превентивной меры воздействия.

Я РУССКИЙ БЫ ВЫУЧИЛ ТОЛЬКО ЗА ТО...

Как ты уже заметил, вполне заграничная команда разработчиков *Panda Titanium* более чем доброжелательно относится к своим русскоязычным пользователям.

Помимо уже упомянутого русскоязычного сайта, *Panda* еще и отлично поддерживает русскоязычный интерфейс. Программа предлагает пользователю выбрать язык интерфейса еще на стадии установки. Обрати внимание на тот отрадный факт, что даже сама установка после этого выглядит вполне по-русски. То же самое можно сказать обо всех сообщениях, вкладках, настройках и даже о файле справки.

Обычно общение с программой проходит абсолютно нормально, прозрачно и безболезненно. Этот антивирус действительно очень прост и крайне дружелюбен. Не исключено, что он в ближайшее время завоюет неплохую часть рынка. И, смеем заметить, читатели «*РС ИГР*» составят серьезную его часть.



танный на частного пользователя *Titani*
um (на рисунке), профессиональный *Platinum* и программно-аппаратный комплек
кс *GateDefender* – высокоеффективный выделенный антивирусный сервер, кото
рый блокирует вредоносные программы до
того, как они проникнут внутрь информа
ционной системы организации.

Мы выбрали для обзора антивирусный пакет для домашнего использования – *Titanium*. Он специально разрабатывался для тех, кто не является профессионалом в области информационных технологий. Программа работает по принципу, кото
рый ее производители с обоснованной гордостью именуют «установил и забыл». Поэтому выполнять какие-то опера
ции вручную, да и в принципе заглядыва
ть в основное окно программы, тебе не придется.

Существует немало факторов, которые выделяют *Panda Antivirus Titanium* среди дру
гих антивирусных программ и делают его отличным универсальным средством защиты комьютера. Так, эксклюзивный сверхбыстрый механизм проверки *UltraFast*, раз
работанный *Panda Software*, позволяет программе работать с максимальной скоро
стью при весьма умеренном использова
нии ресурсов компьютера. Технология *SmartClean*, использованная в антивирусе, способна восстанавливать работоспособность и корректные параметры системы в случае их повреждения вирусами.

Panda Antivirus Titanium станет неплохим выбором для тех, кто пользуется электронной почтой и работает в интернете, потому что он умеет обезвреживать вирусы еще до того, как пользователь открывает зараженное письмо. При этом программа совместима с наиболее широко распространенными на рынке почтовыми клиентами – *Microsoft Outlook*, *Outlook Express*, *Eudora*, *Pegasus*, *MSN Mail*, *Netscape Mail*.

Программа прекрасно работает как с ZIP, так и с RAR-архивами, причем в архивах ZIP она не только обнаруживает, но и ле
чит вирусы.

Panda Antivirus Titanium автоматически, быстро и незаметно для пользователя (во всяком случае, для пользователя, подклю
ченного к всемирной паутине по выде
ленной линии), пополняет свои антиви



русные базы через интернет. Благодаря особой технологии эвристического поиска, программа чрезвычайно эффективна и против неизвестных вирусов, которые могут появиться в будущем. Правда, эту самую эвристику нужно сначала включить. Для включения анализа неизвестных программе угроз перейди на вкладку «Настройка» в главном окне программы. Затем щелкни ссылку «Настройка автоматической защиты – Защита от неизвестных угроз» и установи флажок «Включить обнаружение неизвестных угроз». Собственно, никаких дополнительных действий антивирус от тебя не потребует. Программа будет незаметно сидеть в области уведомлений **Windows** (все верно, в углу, возле часов) и лишь время от времени напоминать о необходимых операциях. Например, о том, что базу данных с вирусами неплохо бы и обновить.

Уже тот факт, что антивирус не ползет на сервер за обновлением самостоятельно, а скромно спросит у тебя разрешения на это действие, неплохо характеризует программу. Но если ты хочешь, чтобы тебя не дергали по пустякам, можешь снять галочку «Уведомлять при автоматическом обновлении» на вкладке «Обновления» в главном окне программы. В общем и целом, Panda Antivirus – отличное и современное решение для домашнего пользователя. Но если ты являешься

приверженцем традиционных программ, да еще и стремишься поддерживать отечественного производителя, тебе лучше будет установить другой антивирус, знакомый каждому российскому компьютерщику аж со школьной скамьи. Конечно, речь идет о **Doctor Web**.

DR. WEB

ТИП ПРОГРАММЫ
антивирус
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
ЗАО «Диалог-Наука»
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, 825 рублей
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.drweb.ru

Doctor Web – это самый известный рядовому российскому пользователю антивирус. Подозреваю, что даже пенсионеры скоро будут опознавать этот бренд на уровне безусловного рефлекса. Впрочем, Doctor Web вполне заслужил свою известность и популярность: для домашнего использования программа и вправду хороша. Среди ее узнаваемых черт – простой как три рубля интерфейс (на рисунке), удобный способ взаимодействия с пользователем, построенный на принципе мастеров и отчетов, наконец, добавлен-

ный в соответствии с веяниями времени элемент-монитор под кодовым наименованием *Spyder Guard*.

Итак, программа Doctor Web предназначена для защиты компьютеров, работающих под управлением операционных систем **Windows 95/98/Me/NT/2000/XP**. Данный антивирус, как и следовало ожидать, позволяет проверять все присутствующие в системе носители информации на наличие вирусов, обнаруживать и обезвреживать вирусы в оперативной памяти компьютера, на дисках и в электронной почте.

Функционируя автоматически в фоновом режиме и почти никогда не отвлекая пользователя от работы, Dr.Web предоставляет владельцу домашнего ПК все, что ему нужно для душевного спокойствия и уверенности в том, что «вирусы не пройдут». Только вот работает он не слишком шустро (зато, по утверждениям разработчиков, крайне надежно).

Программы семейства Dr.Web многократно получали престижную награду VB100% авторитетного международного вирусологического журнала **Virus Bulletin** и показывали высокие результаты в фундаментальных тестированиях, проводимых **Virus Test Center** при Гамбургском университете.

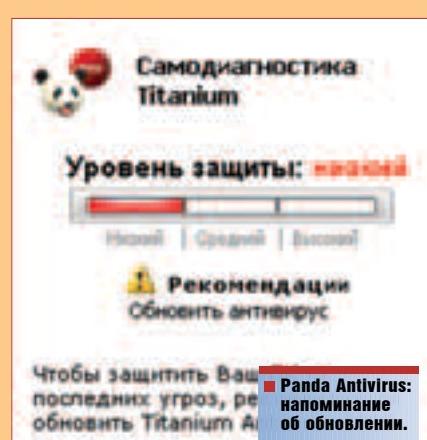
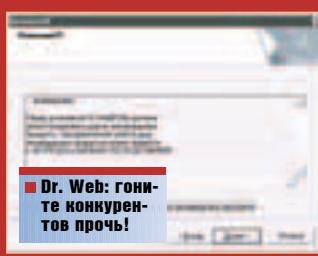
Исследования аналитиков говорят, что в российских условиях Dr.Web – один из

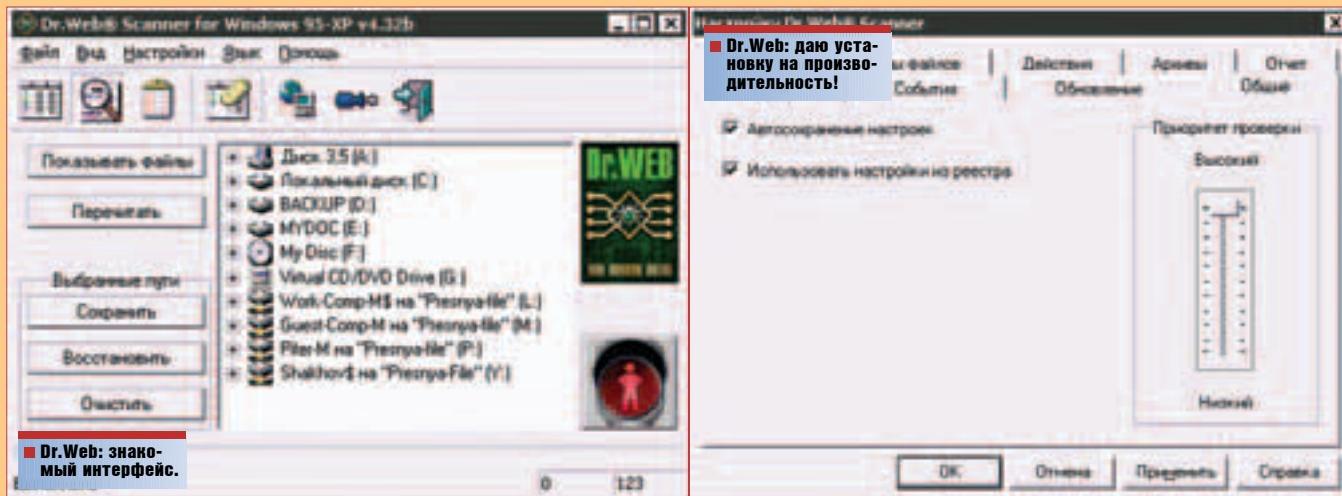
НЕМНОГО О КОНКУРЕНЦИИ

В наш сегодняшний обзор на самом деле вошло не более трети распространенных антивирусных программ. Бывшие некогда едва ли не монополистами монстры вроде **Dr. Web**, **«Антивирус Касперского»** и **Norton Antivirus** сегодня вынуждены тесниться на рынке и активно работать локтями в погоне за кошельком пользователя: с ними успешно конкурируют сравнительно новые антивирусные пакеты вроде **Panda Antivirus**, **Trend Micro-PC Cillin** и так далее.

Помимо антивирусных пакетов от крупных традиционных игроков, на рынке существует масса мелких подписных антивирусов, производители которых не то воруют, не то лицензируют вирусные базы у акул этого бизнеса и тоже отъедают пусть меленькую, но все же интересную часть аудитории пользователей.

Поэтому нет ничего удивительного в том, что периодически гиганты пытаются бороться с новичками при помощи разнообразных интриг и разноцветного пиара. А если не выходит – так хоть запугивают пользователя несовместимостью своих пакетов с другими антивирусами.





лучших антивирусов по скорости реагирования на появление новых вредоносных программ. Обновления вирусных баз на сайте производителя осуществляются несколько раз в день, иногда даже до нескольких раз в час.

Зарегистрированных пользователей программы специалисты ЗАО «**Диалог-Наука**» обещают консультировать по телефону и электронной почте 24 часа в сутки 7 дней в неделю.

Антивирус Dr.Web заслужил репутацию самой простой в установке, а также удобной в эксплуатации антивирусной программы еще чуть ли не в советские времена. На самом деле, сегодня существуют и интерфейсы более понятные, и алгоритмы более эффективные.

Но по параметру привычности для среднестатистического россиянина старик Доктор даст фору любому самому навороченному антивирусу – соотечественники сталкиваются именно с этой программой в школе, в самоучителях и на коммерческих компьютерных курсах.

Одним из весомых достоинств антивируса являются уникальные для современной программы минимальные системные требования. Программисты «Диалог-Науки» по сей день выпускают версии для работы под DOS. Если вирусы замучили твой компьютер до такой степени, что Windows на нем уже не запускается, ты можешь загрузиться со специальной дискеты – как в старые добрые времена! – и все же натравить «чистильщика» Dr.Web for DOS на вражеские силы.

Как правило, большинству пользователей никакой дополнительной настройки антивируса после его установки производить не потребуется. Единственное исключение – те пользователи, которые не устанавливали ни антивирусного монитора Spyder Guard, ни автоматического обновления антивируса и вообще хотят от программы только одного: быстрой проверки на вирусы, запускаемой вручную. Если ты – из числа таких аскетов, тебе стоит настроить Doctor Web так, чтобы при запуске он занимал все системные ресурсы, но работал быстрее, чем в фоновом режиме. Для этого в диалоге настроек программы (его можно вызвать на экран клавишей **ESC**) перейди на вкладку «Общие» и переведи ползунок «Приоритет проверки» на максимум. Естественно, при таком раскладе предполагается, что ты будешь закрывать все остальные программы перед проверкой и станешь терпеливо дожидаться окончания работы программы (поиграть в это время можно и на приставке, если не брезгуюшь).

Две перечисленные к данному моменту программы – это, так сказать, два кита, на которых стоит антивирусное дело в нашей стране. Третий кит, потолще двух первых, держит на себе в основном американский континент. Познакомься: всемирно известный **Norton Antivirus**.

Norton Antivirus

ТИП ПРОГРАММЫ
антивирус
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Symantec Corp
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, \$49.95
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.symantec.com

Питер Нортон (Peter Norton), товарищ, основавший фирму **Symantec**, на постсоветском пространстве известен в основном благодаря доисторическому файловому менеджеру **Norton Commander**.

По иронии судьбы, на всем остальном пространстве планеты Земля NC серьезного распространения не получил (почему его выпуск и был прекращен во време-



MCAFEE – СМЕРТЬ ШПИОНЯМ!

Бороться с проклятыми шпионами можно не только при помощи НКВД и товарища Берии (хотя этот способ, безусловно, самый действенный). Вычищение шпионов с твоего компьютера – это задача, которую ты можешь поручить, например, одной из функций Trend Micro PC-Cillin. Но лучше всего будет использовать для этого специальную программу.

Наиболее широко известная программа-контрразведчик называется LavaSoft AdAware, но нам она как-то не пришлась по душевому. Очень часто признанный лидер промахивается и не замечает очевидных вирусов типа Spyware.

Зато McAfee AntiSpyware справляется со шпионами так, что только щепки летят. Сразу же после запуска ей удалось обнаружить на машине, которую последовательно просканировали все описанные в этой статье антивирусы, шпионский модуль! А после запущенного вручную сканирования неприятельских лазутчиков было обнаружено около десяти. Добыть McAfee AntiSpyware ты можешь на диске этого номера.



на Windows 95), зато **Norton Disk Doctor** и Norton Antivirus приобрели широчайшую популярность.

Но это все дело прошлое; так или иначе, сегодня NAV (так сокращенно называют этот антивирусный пакет – продукцию Symantec отчего-то вообще любят называть аббревиатурами) установлен на подавляющем большинстве персональных компьютеров по всему миру. Во всяком случае, так считают в пресс-службе корпорации.

Если ты решил последовать примеру большинства и поселить популярный антивирус в своей машине, проблем возникнуть не должно. «Тяжеленный» (24 мегабайта!) дистрибутив ты можешь взять с DVD нашего журнала, а процесс установки никаких сложностей не содержит и даже довольно занятно оформлен. Во всяком случае, такой странный, феноминально неинформативный индикатор прогресса нечасто встретишь.

Кстати, будь осторожен и не отвлекайся, пока идет процесс инсталляции: сразу после завершения установки программа без лишних вопросов перезагрузит систему!

Все остальные аспекты использования Norton Antivirus никаких сложностей собой не представляют: обновление баз происходит автоматически, проверка файлов «на лету» – тоже, а о необходимости полной проверки компьютера программа время от времени будет напоминать.

Поговорим лучше об антивирусе, с которым тебе наверняка никогда не приходилось сталкиваться. А зря, программа-то отличная!

TREND MICRO PC-CILLIN

ТИП ПРОГРАММЫ
антивирус
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Trend Micro, Inc.
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, \$39.95
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
www.trendmicro.com

Trend Micro Pc-Cillin – популярный среди профессиональных компьютерщиков антивирус японского производства. Широкому западному пользователю программа практически неизвестна, хотя со

своими задачами она справляется очень даже неплохо.

Помимо качественно реализованной (главное преимущество тут – крайне малая загрузка ресурсов компьютера) борьбы с обычными вирусами и сетевыми червями, Trend Micro умеет обнаруживать и уничтожать разнообразную нечисть из разряда SpyWare и AdWare.

Самостоятельно, без запуска дополнительных модулей сегодня этого не умеет делать даже Norton Antivirus, а уж Dr.Web или **«Антивирус Касперского»** даже и не пытаются справиться с валом шпионских программ, бросающихся на незащищенный браузер пользователя во время каждой прогулки по просторам сети.

Главный экран программы ты можешь увидеть на рисунке (японцы не хитрили с цветовым решением «программы особого назначения» и попросту покрасили ее в красный цвет).

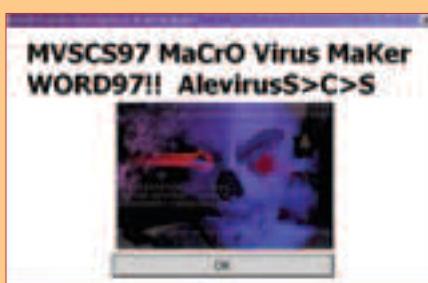
Если же запустить сканирование кнопкой *Scan for viruses*, программа откроет невзрачное, практически маскировочного цвета окно и потихоньку начнет процесс поиска вредоносных программ. Очень приятно, что в ходе этого процесса компьютер не зависнет, не начнет кряхтеть и притормаживать – разработчикам каким-то образом удалось достичь отличной производительности и без чрезмерной загрузки ресурсов процессора.

Удаление вирусов-шпионов и вирусов-рекламщиков происходит еще проще. Один щелчок по кнопке *Scan for Spyware*, и Trend Micro сразу сообщит тебе, обнаружена ли на твоем компьютере подозрительная активность программ такого рода. Если да – удаляй их без размышлений! Эти негодяи жрут твой трафик, замедляют скорость работы и даже собирают для своих хозяев сведения о твоих интернет-привычках и интернет-пристрастиях.

Помимо обнаружения вирусов на диске, в реестре и в памяти, ты можешь поручить Trend Micro наблюдение за всей своей электронной почтой, занести в черный список сайты, адреса которых ни за что не желаешь видеть в своем браузере, и даже защитить себя от маркетологов, собирающих информацию о тебе при каждом удобном случае.

В общем, программа совершенно уникальна и очень удобная, хоть и сделана по-японски.

Разбор арсенала боевых программ считаем законченным. Вольно!



DVD или 2 CD с каждым номером

ЧИТАЙ В ИЮНЕ:

PlayStation 3, Xbox 360, Revolution

Самая новая информация об игровых приставках следующего поколения прямиком с выставки E3 2005.

Onimusha: Dawn of Dreams

Четвертая часть популярного самурайского боевика от Capcom. Новые злодеи и герои, традиционно безупречный геймплей.

Hellgate: London

Ключевые разработчики Diablo покинули Blizzard и основали независимую студию. Теперь они представляют свой новый проект.

Civilization IV

Спустя почти 15 лет после выхода первой части «Цивилизации» Сид Мейер и Ко собираются выпустить четвертую серию великой стратегии.

СТРАНА ИГР



**700 МБ
ПОЛЕЗНЫХ
ПРОГРАММ
НА CD**

ЧИТАЙТЕ В МАЕ:

Тестирование новейших моделей КПК, ноутбуков и смартфонов

Все ноутбуки на SONOMA

Вскрытие показет

Изучаем устройство современного КПК

IM-клиенты для Windows Mobile for Smartphone

Понаехали!

Репортаж с завода Samsung

Шаг за шагом

Подключаемся к EDGE

Мобильный библиотекарь

Мультфильмы на КПК

Карманная фотостудия

Трудности перевода

Первая смена

Словарь на ужин

Ученый полугай

Ученье – дочь повторенья



MC Мобильные
компьютеры

(game)land

СОДЕРЖАНИЕ DVD

РС ИГРЫ ВИДЕО

ДЕМОВЕРСИИ: Area 51 ● London Taxi Rushour ● Supreme Ruler 2010

ДОПОЛНЕНИЯ: Блицкриг ● Battlefield Vietnam ● Call of Duty ● Counter-Strike: Source ● DOOM 3 ● F1 Challenge '99-'02 ● Far Cry ● Grand Theft Auto: Vice City ● Half-Life 2 ● Microsoft Flight Simulator 2004 ● Microsoft Train ● Simulator ● Operation Flashpoint: Resistance ● Orbiter ● Quake III Arena ● Racer Free Car Simulator ● Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy ● The Elder Scrolls III: Morrowind ● Unreal Tournament 2004 ● Warcraft III: Frozen Throne ● Warhammer 40000: Dawn of War ● Wolfenstein: Enemy Territory

ПАТИ: Armies of Exigo v1.4 retail ● Boiling Point: Road to Hell patch 1 retail ● Cellblock Squadrons v2.0 retail ● Cossacks II v1.1 retail ● DOOM 3 v1.3 Rus retail ● DOOM 3 v1.3 retail ● Dungeon Lords v1.1 retail ● Elite Warriors v1.03 retail ● Empire Earth II v1.10 ● GTR v1.4.0.0 ● Halo: Combat Evolved v1.07 Retail ● Pariah v1.02 retail ● Psychonauts v1.02 retail ● Silent Hunter III v1.3 Euro retail ● Splinter Cell: Chaos Theory v1.03 Euro retail ● Stolen v887 Euro retail ● Strike Fighters: Project 1 SP3.1 retail ● Stronghold 2 v1.2 UK retail ● The Dark Legions v1.0.4 retail ● Tin Soldiers: Julius Caesar v1.1 retail ● Vampire the Masquerade – Bloodlines v1.4 retail ● Warhammer 40K v1.30 ● Wings Over Vietnam P2 retail

ВИДЕО: 25 to Life ● Adrenalin ● Advent Rising ● Age of Pirates ● Battlestations Midway ● Call of Cthulhu: Destiny's End ● Call of Duty 2 ● Chaos League: Sudden Death ● City of Villains ● Civilization IV ● Clive Barker's Demonic ● Company of Heroes ● Condemned Criminal Origins Gameplay Trailers 1,2&3 ● Conflict: Global Terror ● Dark Sector ● Dungeon Siege II ● Dynasty Warriors 4 ● El Matador ● Enigma Rising Tide: Sink the Hood ● Enosta: Discovery Beyond ● ER ● Everquest 2 Desert of Flames ● Extel ● Fable the Lost Chapters ● Full Spectrum Warrior: Ten Hammers ● Gauntlet: Seven Sorrows ● Gene Troopers ● Ghost Recon 3 ● Gothic 3 ● GT Legends ● Hard to be a God ● Heart of Empire ● Heavy Duty ● Hellgate London ● Heroes of Might and Magic V ● Jaws Unleashed ● Just Cause ● Madagascar ● Myst V: End of Ages ● Need for Speed: Most Wanted ● Officers ● Origin of the Species ● Outfront II ● Prince of Persia: Kindred Blades ● PT Boats: Knights of the Sea ● Quake IV ● S.M.E.R.S.H. ● Scratches ● Serious Sam 2: Gameplay Trailers 1&2 ● Sniper ● Star Wars: Battlefront II ● Star Wars Galaxies: The Total Experience ● Stargate SG-1: The Alliance ● Starship Troopers ● SUN ● Swashbucklers ● Tabula Rasa ● The City of the Dead ● The Elder Scrolls IV: Oblivion ● The Godfather ● The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar ● The Matrix: Path of Neo ● The Sims 2: Nightlife ● Tomb Raider: Legend ● UFO: Aftershock ● Wolfschanze 1944 ● World Racing 2 ● World War II RTS ● X3 Reunion ● XIII Century: Death or Glory ● You Are Empty

SHAREWARE: Coinworld ● Diamond Puzzle 1.0 ● Garden Golf ● Gold Miner Joe ● The Cursed Wheel

ДРАЙВЕРЫ: DirectX ● Intel ● ATI ● nVidia ● SiS ● VIA

СОФТ-ТЕМА: Антивирус Касперского Personal 5.0 ● Dr. Web 4.32b ● McAfee AntiSpyware ● McAfee Virus Scan Professional 9.0 ● Panda Titanium Antivirus 2005 ● Symantec Norton AntiVirus 2005 ● Trend Micro PC-cillin Internet Security

СОФТ-БЛОК

BetterJPEG 1.4.1.0 beta ● MouseStar 3.55 ● CCleaner 1.19.05 ● FileZilla v2.2.13b ● LikeRusXP v3.5 ● Kinoma Producer 3.1.1

СОФТ-СТАНДАРТ

Adobe Reader 7.0 ● DOSBox ● FAR Manager ● ICQ ● K-Lite Mega Codec Pack 1.32 ● Macromedia Flash Player ● Miranda 0.4 ● Mozilla Firefox ● Mozilla Thunderbird ● Panda Antivirus Titanium/Panda TruPrevent ● Total Commander 6.52

Windows 2000 FAQ ● WinXP FAQ ● WinAmp ● Windows Media Player ● WinRAR

ЭКСКЛЮЗИВ

«Стальные монстры» – подробная демонстрация игрового процесса ● Работы читателей ● Электронные версии журналов из нашего архива: «PC ИГРЫ» номер 11 за 2004 год ● «ПУТЕВОДИТЕЛЬ» номер 4 за 2005 год ●

PETRO

ФЛЭШ

СОДЕРЖАНИЕ CD 1

ДЕМОВЕРСИИ: London Taxi Rushour

PETRO

СОФТ-ТЕМА: Антивирус Касперского Personal 5.0 ● Dr. Web 4.32b ● McAfee AntiSpyware ● McAfee Virus Scan Professional 9.0 ● Panda Titanium Antivirus 2005 ● Symantec Norton AntiVirus 2005 ● Trend Micro PC-cillin Internet Security

СОФТ-БЛОК: BetterJPEG 1.4.1.0 beta ● MouseStar 3.55 ● CCleaner 1.19.05 ● FileZilla v2.2.13b ● Kinoma Producer 3.1.1

СОФТ-СТАНДАРТ: Adobe Reader 7.0 ● DOSBox ● FAR Manager ● K-Lite Codec Pack 2.48 Full ● Macromedia Flash Player ● Miranda 0.4 ● Panda Antivirus Titanium/Panda TruPrevent ● Total Commander 6.52 ● WinAmp ● WinRAR

ЭКСКЛЮЗИВ: Работы читателей ● Электронные версии журналов из нашего архива: РС ИГРЫ номер 11 за 2004 год ● ПУТЕВОДИТЕЛЬ номер 4 за 2005 год

СОДЕРЖАНИЕ CD 2

ДОПОЛНЕНИЯ: Counter-Strike: Source ● Half-Life 2 ● Unreal Tournament 2004 ● Warcraft III: Frozen Throne ● Warhammer 40000: Dawn of War

ПАТИ: Cossacks II Napoleonic Wars v1.1 retail ● DOOM 3 v1.3 Rus retail ● DOOM 3 v1.3 retail ● Dungeon Lords v1.1 retail ● Empire Earth II v1.10 European retail ● Pariah v1.02 retail ● Psychonauts v1.02 retail ● Silent Hunter III v1.3 Euro retail ● Stolen v887 Euro retail ● Stronghold 2 v1.2 UK retail ● Warhammer 40.000 Dawn of War v1.30

ДРАЙВЕРЫ: DirectX ● Intel ● ATI ● nVidia

ФЛЭШ

СОДЕРЖАНИЕ CD 3

РС ИГРЫ ВИДЕО

ВИДЕО: Call of Duty 2 ● Full Spectrum Warrior: Ten Hammers ● Gauntlet: Seven Sorrows ● Gothic 3 ● Heroes of Might and Magic V ● Prince of Persia: Kindred Blades ● Quake IV ● Star Wars: Battlefront II ● Starship Troopers ● The Godfather ● The Sims 2: Nightlife ● The Stalin Subway ● Tomb Raider: Legend ● Warhammer 40,000: Dawn of War – Winter Assault ● You Are Empty

SHAREWARE: Coinworld ● Diamond Puzzle 1.0 ● Garden Golf ● Gold Miner Joe ● The Cursed Wheel

БОНУСЫ

ДЕМОВЕРСИИ

Привет! Когда ты получишь этот номер журнала, лето уже будет в самом разгаре. Надеюсь, тебе хорошо отдохнется? Ничего, сейчас мы это исправим! Демок у нас на этот раз не так много, но зато выложенных на диске видеоматериалов с выставки ЕЗ хватило бы на три обычных журнала. Гвоздь программы этого номера – демо-версия *Area 51*, игрушки про самую засекреченную авиабазу в мире. Именно на ней находится тот самый ангар под номером 18, вошедший в историю как «самый большой и tatsächlich охраняемый государственный секрет США» и давший массу пищи для размышлений писателям-фантастам, а также деятелям кино и телевидения. А теперь, как видишь, в работу подключились и создатели игр. Кроме того, у нас есть демо-версия симулятора настоящего Лондонского кэба-такси под названием *London Taxi Rushour*, доставившая нам немало приятных минут. Радующая глаз графика вкупе с физическим движком *Havok* оставляют незабываемые ощущения. Игрушка на самом деле проста, и для того, чтобы выиграть, тебе хватит трех ценных указаний: ездить надо максимально быстро, желательно по правилам, и почаще чистить салон такси, клиенты это оценят. Да, и не забудь, правильное движение – левостороннее! Лондон, все-таки...

**ЭКСКЛЮЗИВ**

Понравилась демо-версия *Area 51*? Хотите продолжения банкета? Сейчас вам предоставляется уникальная возможность полетать над Зоной 51, воссозданной поклонниками *MSFS 2004*. Всего несколько минут полета на МиГ-29 из аэропорта Лас-Бергаса (ваш выбор наверняка оценят американские военные), и вы сможете увидеть своими глазами самую засекреченную авиабазу в мире. Ангар 18, где хранятся останки инопланетян и летающих тарелок, прилагается. Также ищите на нашем DVD дополнения более чем к двум десяткам игр:



Блицкриг, Battlefield Vietnam, Call of Duty, Counter-Strike: Source, DOOM 3, F1 Challenge '99-'02, Far Cry, Grand Theft Auto: Vice City, Half-Life 2, Microsoft Flight Simulator 2004, Microsoft Train Simulator, Operation Flashpoint: Resistance, Orbiter, Quake III Arena, Racer Free Car Simulator, Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy, The Elder Scrolls III: Morrowind, Unreal Tournament 2004, Warcraft III: Frozen Throne, Warhammer 40000: Dawn of War, Wolfenstein: Enemy Territory.

**СОФТ****MP3 Gain**

В сборниках MP3 всегда есть один большой минус – переход с «тихой» композиции на «громкую» слишком хорошо ощущим. Здесь может помочь программа-«нормализер» *MP3 Gain*, устанавливающая для всех музыкальных файлов одинаковую громкость.

Hot Keyboard Pro

Знаешь ли ты «горячие клавиши» для быстрого вызова *Internet Explorer*? А для вызова твоей любимой программы? Правильно, их нет. А если так, значит, их надо сделать самому, а *Hot Keyboard Pro* тебе в этом поможет.

Power Off 5.3 beta

Помнишь популярную программу, выключающую компьютер в заранее определенное время? Перед тобой – ее улучшенный вариант. Теперь с пауз-меню для каждого из своего компьютера ты можешь делать все, что угодно!

SeePassword 2.05

Готов спорить, что и с тобой такое было – логинишься куда-то, а пароль-то и забыл. То есть, в оконке для пароля он забыт, но просмотреть его нельзя. То есть, было нельзя, пока программу *SeePassword* не придумали.

CursorXP 1.31

С помощью этой нехиткой программы можно отредактировать по своему желанию или даже создать полностью новый вид курсора, задействуя визуальные возможности операционных систем *Windows 2000*, *Windows XP* и *Windows 2003*.

ВИДЕО**Quake 4**

Мы наивно полагали, что *DOOM 3* был финальной точкой животного страха и адской бойни в тесных смрадных коридорах. Как же мы ошибались! Приподними и ты завесу тайны над новым продолжением «Большого Кью», как когда-то называли великую игру *Quake*. Четвертая часть являет собой прямое продолжение затяжной войны землян со Строгими, начатой в игре *Quake II*.

Heroes of Might and Magic V

Кажется, свершилось! Одна из всемирно любимых и, без сомнения, величайших стратегий возвращается на наши компьютеры в достойном

продолжении, выходящем из-под пера отечественной компании *Nival Interactive*. Снова в обновленной вселенной «Меча и Магии» неспокойно – ролик покажет, с каким вселенским злом тебе придется сражаться на этот раз. Скоро в бой!

Starship Troopers

Помните ли вы игрушку *Starship Troopers*, созданную по мотивам одноименного фильма пять лет назад? К сожалению, она не могла похвастаться популярностью. Но настало время для ремейка! Неплохо бы еще успеть пересмотреть фильм, поскольку действие игры начинается через пару лет после окончания фильма – тебе предстоит сражаться под командованием генерала Рико.

Star Wars Battlefront II

Есть повод для радости! На подходе – продолжение самой популярной игры, когда-либо созданной по вселенной «Звездных войн». Кажется, на

этот раз ее создатели умудрились сделать нечто невозможное – учесть абсолютно все пожелания игроков! Теперь *Star Wars Battlefront II* – это *Jedi Knight*, *Republic Commando* и *Tie Fighter* в одном флаконе. Начинаем отсчитывать дни до релиза!

:: ДЛЯ АВТОГРАФОВ ::

Поезда на Е3 несколько сбила привычный ритм работы, превратив неделю перед сдачей журнала в настоящий марафон. Но жаловаться на крупнейшую выставку мы не станем – ведь благодаря новостям, полученным с Е3, в этом и следующих номерах ты найдешь массу увлекательных материалов о грядущих хитах.

Так, ровно через месяц в разделе «Обрати внимание» появится превью на новую игру от студии **Remedy Entertainment** (создателей легендарного *Max Payne*) – экшен *Alan Wake*, шутер *F.E.A.R.* от разработчиков *No One Lives Forever* и *Tron 2.0*, студии **Monolith Productions**. К слову, F.E.A.R. уже сейчас выглядит настолько привлекательно, что многие прочат ему звание лучшего FPS года. Также жди в следующем номере подробный рассказ о *Call of Duty 2*. На Е3 мы получили новую информацию об этом проекте *Infinity Ward*, сами воочию лицезрели несколько уровней и готовы поделиться увиденным с тобой. Кроме того, на страницах журнала ты найдешь превью *ParaWorld*, *UFO: Alien Invasion*, *Stranger*, *Abyss Lights: Frozen Systems*, «Морской охотник» и других интересных игр. Скучно не будет.

А еще в следующем номере тебя ждет интервью с разработчиками инновационного по российским меркам проекта «**Полет Фантазии**», студией Gaijin Entertainment. В игре не было бы ничего странного, если бы не способ управления драконом. Не веришь, что для этого тебе не понадобятся ни мышка, ни клавиатура? Зря, – так и есть.

Несмотря на то, что лето, по мнению разработчиков игр и журналистов, – «мертвый сезон», и все громкие проекты терпеливо будут дожидаться осеннего всплеска продаж, у нас все же будет чем тебя порадовать. Так, к примеру, в следующем номере жди рецензий на отличную походовую стратегию *Supreme Ruler 2010*, вполне себе сносный квест *Still Life*, симпатичные аркадные гонки *Juiced*, стратегию в реальном времени *Dragonshard*, и, конечно же, на самый бесстыдный сиквел этого года – *Singles 2: Triple Trouble*. И это только то, что уже разбирается по косточкам нашими материальными авторами, в то время как номер, что ты держишь в руках, едет в типографию. Лишь это, но далеко не все – уверяем тебя!

Помимо всего вышеперечисленного в новом номере ты найдешь полюбившуюся рубрику «Ретро», новые вести с просторов MMORPG, рассказ об отечественных локализациях, интересные специ и многое-многое другое. Ну а пока – марш в редакцию за автографами! Один у тебя уже есть.

До встречи 27 июня 2005 года!

Thank you to KRI and
the Russian gaming community.
Your country is beautiful and
I am honored to be here.



игры

www.pc-games.ru

За ОДИН час:



1 оборот минутной стрелки

Life's Good
LG

300 000 км/с * 3600 с
40 000 км

27 000 раз свет проходит вокруг земли

3600 с
12 мс

300 000 откликов в мониторах LG Flatron



FLATRON™ LCD L1730 L/S/P
17" TFT LCD Monitor



Больше насыщенности и четкости с Flatron F-Engine

FLATRON F-Engine - улучшенный чип, улучшающий изображение LCD мониторов. Теперь даже самые динамичные изображения не оставят ощущения и не оставят следов на экране.



технотрейд

тел. (095)970-13-83
www.technotrade.ru

МОСКОВСКАЯ ОБЛАСТЬ: Аксиния (095)784-72-24; Арикс (095)980-54-07; Белый Ветер (095)730-30-30; Дилайн (095) 966-22-22; Интайп (095)941-81-81; Компания Мир (095)780-00-00; М-Видео (095) 777-77-75; НеоТор (095)363-38-25; Нисс (095)216-70-01; Одис (095)284-03-38; Паритет 94 (095)784-67-00; Радиокомплект-компьютер (095) 953-81-78; Сетевой Лаборатории (095)784-64-00; СтартМастер (095)967-15-15; Ф-Центр (095)472-64-07; ЭПСТ (095)728-40-80; Дизайн Компьютер (095) 870-00-07; NT-Computer (095)970-19-30; Полярис 755-55-57; ULTRA Компьютер (095)773-75-86; USBN-Компьютер (095)775-82-02; БАРНАУЛ: Компания Мегапл (3852)04-45-87; К-Трайд (3852)66-69-00; ВЛАДИВОСТОК: ОНВ (4233)30-04-54; ВОЛГОГРАД: Формата-Волгоград ООО (8442)96-66-66; ЕКАТЕРИНБУРГ: Белый Ветер (343)377-85-18; Клюс Компьютер (343)265-85-39; ИРКУТСК: Компью-Компьютеры (3952)25-83-38; КАЗАНЬ: Алгоритм (8432)73-77-32; ЮРИРОВ: ТехДром (8332)35-13-29; КРАСНОДАР: Владос (8612)10-10-01; Окай Компьютер (8612)15-11-44; КРАСНОЯРСК: Старком ООО (3912)62-33-89; НИЖНЕВАРТОВСК: Аракум (3452)24-09-20; НИЖНИЙ НОВГОРОД: Домашний Компьютер (8312)16-60-00; ЮСТ (8312)75-86-56; НОВОСИБИРСК: Диадема (3832)35-62-73; Зет НСК (3832)12-51-42; Компания Гетти (3832)11-00-12; Левел (3832)20-86-45; ОМСК: Бизнес Техника (3812)23-33-77; Инсист (3832)53-16-17; ОРЕНБУРГ: Инеро (3532)25-89-00; ПЕРМЬ: ГАСКОМ (3422)36-37-75; ПЕНЗА: Формоза (8412)59-50-61; РОСТОВ-НА-ДОНУ: Зенит (8632)72-86-50; Технополис (8632)90-31-11; UniTrade (8632)97-30-14; САРАТОВ: АТТО (8452)44-41-11; КоопсиоМаркт (8452)26-13-14; САМАРА: Акус (8462)70-98-11; ГЕОС (8462)70-65-65; Тюмень (8462)70-17-01; ТОЛЬЯTTI: Симко (8482)25-00-00; Прима (8482)70-17-01; ТОМСК: Интант (3822)58-00-56; ТЮМЕНЬ: Ассонаст (3452)46-47-74; УФА: Клакс (3472)91-21-12; ЧЕЛЯБИНСК: Дайвер (3512)34-46-93; Накан (3512)61-22-91; Нисс-ЭВМ (3512)64-41-73;



BenQ – реакция 8 мс...
...даже и не пытайтесь спорить!



Скорость



Цвет



Контраст



Яркость



Резкость

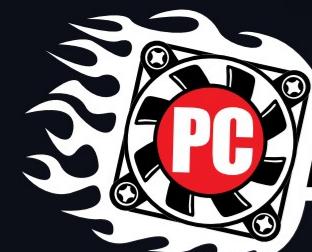


Выигрывает тот, кто действует первым? Молниеносная реакция – залог успеха? Но что делать, если монитор не успевает за тобой? 17" ЖК-монитор BenQ FP71E+ с рекордно коротким временем отклика 8 мс и уникальной технологией Senseye для улучшения изображения — выбор победителя! Альтернативы нет.

Подробности на BenQ.ru

FP71E+

benq
Enjoyment Matters

 PC ИГРЫ



ELECTRONIC ARTS PRESENTS

BATTLEFIELD 2

Marcus
Kochenderfer
TIE



PC ИГРЫ



БУКА[®]
BUKA ENTERTAINMENT

TARGEM
GAMES

PCGamer.com • Июль 2005 • № 19 • 119